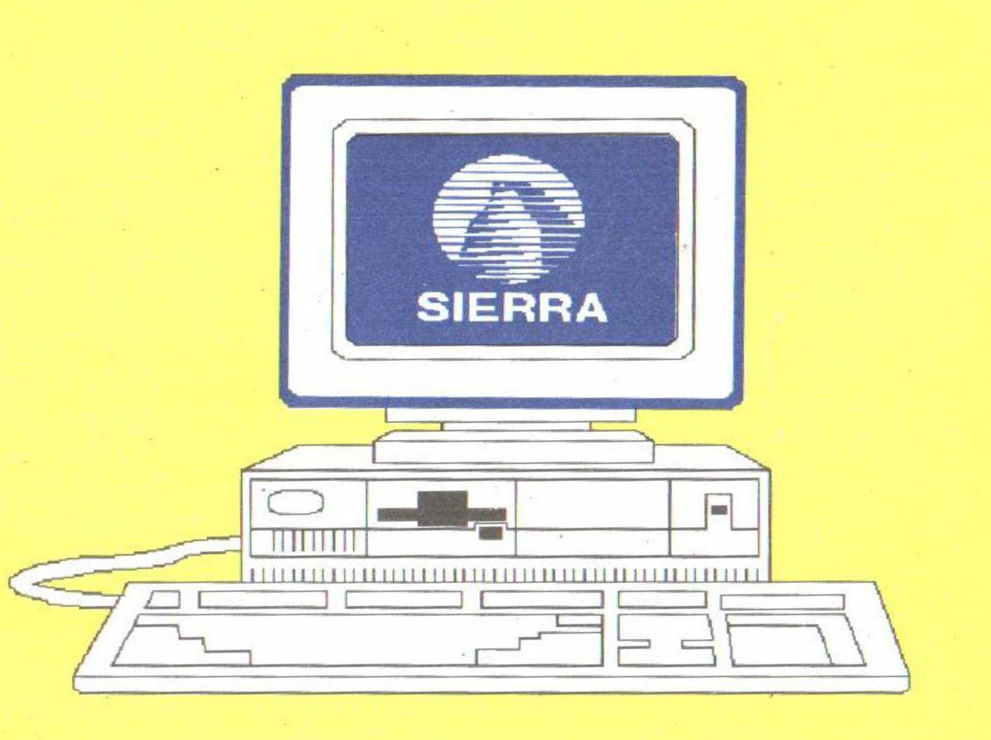
ВЫПУСК 2



50 компьютерных игр

50 КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Выпуск 2

Акционерное общество закрытого типа "АКВАРИУМ"

Москва 1993 год

ОГЛАВЛЕНИЕ

ANOTHER WORLD 3
ARKANOID 3 4
BUDOKAN 5
CHALLENGE OF THE ANCIENT EMPIRES 9
CRIME WAVE 10
ELITE 11
F-15 16
F-19 19
GOBLINS 23
GOLF 25
GRAND PRIX CIRCUIT 26
GUNBOAT 28
GUNSHIP 29
INTO THE EAGLE'S NEST 34
KING'S QUEST 4 35
LASVEGAS 39
LEMMINGS 42
MAUSE 43
METALL MUTANTS 44
MINE 47
MONOPOLY 47
PENTHOUSE 49
RED STORM RISING 50
RETALIATOR. F29 54
REVERSI 59
SOKO-BAN 60
SOLITAIRE ROYALE 61
SPACE COMMANDERS 63
SPACE WAR 64
STAR CONTROL 65
STRIP POKER 3 66
SUPER TETRIS 66
STARBLADE 66
SU-25 69
SUMMER GAMES 70
TILE 71
THE AMAZING SPIDERMAN 71
TENNIS 72
TET 42 73
TETRISN 74
THE BLACK CAULDRON 74
THE CHESSMASTER 2000 74
THE CIVILIZATION 78
TOWER TOPPLER 96
VOL 96
WING COMMANDER 97
WORLD CUP SOCCER 99
XENON 2 100
4 x 4 OFF - ROAD RACING 101
688 ATTACK SUB 103
Приложение 1. 106
Приложение 2. 109

"ANOTHER WORLD"

... и даже вечер не принес прохлады. Удушливый, изнуряющий зной разогнал всех по домам, барам и кафе - туда, где были кондиционеры или где была хоть какая-то прохлада. С наступлением темноты на улицах городка не осталось ни одной живой души. Воздух был настолько наэлектризован, что казалось, еще чуть-чуть и искры начнут проскакивать между бетонными столбами ограды, сооруженной вокруг еще не достроенного бункера "Центра физических исследований". И, хотя отделочные работы еще не были завершены, испытания нового типа ускорителя шли полным ходом...

Из-за поворота на полной скорости вылетел мощный "Феррари" и, с трудом выровнявшись, резко затормозил у бункера. Дверь машины открылась и из нее вылез профессор Эрик Чахи.

Вокруг не было ни души, значит он правильно выбрал время своего визита. Еще утром ему пришла в голову глобальная идея, позволяющая из обычного эксперимента по расщеплению материи получить нечто грандиозное. Нужно было лишь изменить знак одной переменной...

Пройдя процедуру идентификации личности, профессор вошел в главный зал и подошел к пульту управления ускорителем. Введя необходимые параметры, профессор откинулся на спинку кресла, открыл банку с пивом и с наслаждением втянул в себя прохладную жидкость. Даже здесь, на глубине десятков метров, было жарко.

Профессор так и не услышал жуткого грохота молнии, попавшей в бункер и нарушившей работу всего ускорителя. Поэтому он не сразу сообразил, в чем дело, оказавшись в воде вместе со своим столом. И лишь инстинкт подсказал ему, что нужно плыть к поверхности (клавиша "UP"). Вынырнув и с трудом перевалившись через бортик бассейна, профессор огляделся, еще плохо что понимая, и едва не упал в обморок. Вокруг расстилался чужой невероятный мир...

Вам предстоит провести профессора через потрясающие и ужасно опасные приключения. Будьте внимательны и не думайте, что решение задач найдется само собой - придется и извилинами пошевелить. А мы, со своей стороны, хотели бы дать несколько полезных советов.

Чтобы выбраться из клетки, ее надо раскачать, потом подберите пистолет и следуйте за своим новым другом.

Когда вас раскидает по одному, Вы не должны забывать о своем друге и должны помочь ему, когда это будет необходимо.

Подвод энергии обычно показан пунктиром.

Шаровидные гранаты не только убивают, но и пробивают перекрытия.

Вы должны пустить воду и перебить электро магистраль.

Плывя под водой, не забывайте, что Вы не рыба и Вам иногда нужно дышать. Ищите место, где можно сделать вдох.

В лабиринте существуют небольшие комнаты, в которых происходит подзарядка пистолета (когда Вы в нее заходите, начинают сверкать молнии и Вас приподнимает).

В темноте можно поставить защитный экран - он будет освещать помещение.

В одном месте стражник погибает, попав под люстру, сбитую Вашим выстрелом, произведенным из комнаты, расположенной выше.

В другом Вам нужно выпустить львов и, воспользовавшись паникой в стане врага, проскочить эту комнату.

Попав в танк, Вам нужно набрать определенный код и тогда кабины катапультируются на другой уровень (в левом верхнем углу экрана показана приборная доска и Ваша рука).

В конце последнего уровня выползите в круг света, чтобы Вас не убили лучи.

В некоторые моменты начинается чистая мультипликация и герой не реагирует на клавиши.

Коды уровней:

2 - LDKD9 - KLFB
3 - HTDC10 - DDRX
4 - CLLD11 - BRTD
5 - LBKG12 - TFBB
6 - XDDJ13 - CKJL
7 - FXLC14 - LFCK
8 - KRFK

Клавиши управления:

RIGHT - вправо;

LEFT - влево;

UP - вверх;

DOWN - присесть;

SPACE - быстрая остановка (на первом уровне);

SPACE+RIGHT - бежать вправо;

SPACE+LEFT - бежать влево;

SPACE+UP - большой прыжок;

SPACE+DOWN - резкая остановка (на первом уровне).

S - включение и выключение звука;

C - выход в меню набора кодов (в любой момент игры).

ALT-X - выход в DOS.

Когда Вы возьмете пистолет, то стрелять нужно так:

- кратковременное нажатие "SPACE" - выстрел;

- держать "SPACE" до появления маленького белого шарика и отпустить клавишу - поставить защиту (вертикальная красная пунктирная полоса);

- держать "SPACE" до появления большого белого шара и отпустить - выстрел мощным зарядом.

Если Вы ведете огонь так, как описано выше, а пистолет не стреляет, то могу Вам только посочувствовать - у Вас кончился заряд и Вам остается лишь завернуться в простыню и медленно ползти на кладбище (медленно, чтобы не создавать паники).

Выбор кода:

Поставьте квадрат на нужную букву и нажмите ENTER. После ввода всех букв передвиньте квадрат на "OK" и нажмите ENTER. Если Вы сделали ошибку, то поставьте квадрат на "DEL" и нажмите ENTER - неправильный код исчезнет. Набирайте снова.

... они оказались на крыше непонятного здания. Рядом сидел огромный летающий ящер. Профессор уже ничему не удивлялся и был не в состоянии на что-либо реагировать. Майноува поднял Эрика на руки, сел на спину ящера и... птерофеникс, расправив крылья, устремился к облакам.

"ARKANOID 3" ("РУССКИЙ АРКАНОИД")

Про составителя этой игры есть анекдот:

Пишет домой играющий в эту игру: "Мама! Купи собаку и назови ее ... Приеду - убью!"

Игра не доработана и просто составлена из двух игр. Картинки "содраны" из "REVERSI", а поле игры взято из "BLOCK" (объемный "Тетрис"). Ну а принцип игры - как в "POP CORN". Вам нужно сбить все квадраты (которые сбиваются) и не упустить мячик. В процессе игры из сбитых квадратов будут появлятся пузыри с буквами:

L - пулемет;

P - дополнительный мячик;

C - липучка;

E - ракетка становится больше в полтора раза;

S - увеличение скорости;

X - минус один мячик;

U - уменьшение ракетки в полтора раза.

Клавиши управления:

RIGHT - вправо;

LEFT - влево;

UP - вверх;

DOWN - вниз;

RIGHT+UP - вправо, вверх;

RIGHT+DOWN - вправо, вниз;

LEFT+UP - влево, вверх;

LEFT+DOWN - влево, вниз;
SPASE - огонь;
ESC - выход в DOS.

"BUDOKAN"

В этой игре Вам предстоит освоить восточные единоборства, а потом показать свое мастерство на соревнованиях.

Загрузив эту игру Вы оказываетесь перед воротами над которыми написано: "Опознай этот фамильный герб - ....". Нажмите клавишу "ENTER" и Вы окажитесь за воротами. Затем Вам необходимо выбрать какой вид боевого искусства Вы будете осваивать: KENDO, NUNCHAKU, BO или KARATE. Залы борьбы расположены в хижинах над которыми висят вымпелы с изображением воина того или иного стиля. Для того чтобы зайти в зал нужно подойти к выбранной Вами хижине (управляйте курсорными клавишами) и Вы окажитесь внутри перед меню:

PRACTICE (тренировка) - тренируетесь один;
SPAR (спаринг) - появляется противник;
LEAVE DOJO - выход во двор.

Курсорными клавишами выберите необходимый пункт меню и нажмите "ENTER". Чтобы выйти обратно на это меню нажмите клавишу "B". Во время тренировки сверху Вы увидите полосу которая обозначает Вашу жизненную силу (более подробно описано ниже).

Кроме этих четырех хижин Вы можете зайти еще в два места. Прямо находится большое здание, зайдя в которое Вы попадаете на соревнование (об этом ниже). В левом верхнем углу находится площадка, над которой висит вымпел с нарисованными на нем двумя бойцами. В этом месте Вы можете:

1. Подраться с компьютером.
2. Подраться с товарищем или подругой.
3. Выйти опять во двор.

Когда Вы выберите с кем Вы будете мутузиться нажмите "ENTER" и выберите вид борьбы для себя и противника. Если Вы выбрали в противники компьютер, то Вам еще нужно выбрать силу противника: SANKYU, IKKYU или SHODAN.

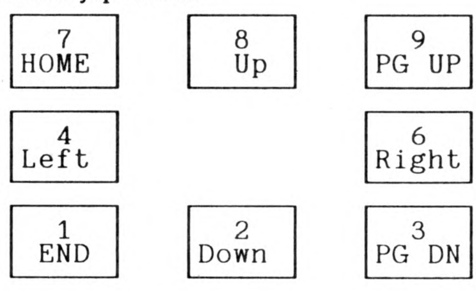
Клавиши управления для второго игрока: Q, W, E, A, D, Z, X, C и SHIFT, эти клавиши соответствуют клавишам первого игрока Q - 7, W - 8, E - 9, A - 4, D - 6, Z - 1, X - 2, C - 3. SHIFT на левой половине доски управляет вторым игроком, а на правой первым.

После окончания боя или выхода (клавиша "B") появляется веер на котором указано кто сколько набрал очков и кто победил (финальные очки - у кого больше тот и победил).

Перейдем к клавишам управления по каждой борьбе.

Перед вами рисунок части клавиатуры, по которой описаны клавиши управления. В первом описании клавиш в скобках даны цифры, которым соответствуют клавиши. В дальнейшем для описания клавиш мы будем использовать цифры.

Клавиши управления:



KENDO
HOME (7) - прыжок назад
UP (8) - прыжок в верх
PGUP (9) - прыжок вперед
LEFT (4) - верхний боковой блок
RIGHT (6) - нижний блок
END (1) - движение назад
DOWN (2) - присесть
PGDN (3) - движение вперед

Одновременное нажатие двух клавиш:

SHIFT + 7 - верхний блок
SHIFT + 8 - круговой удар в прыжке в верх
SHIFT + 9 - удар в верхнюю область
SHIFT + 4 - короткий тычек
SHIFT + 6 - рубящий удар
SHIFT + 3 - рубящий удар

Не одновременное нажатие двух клавиш:

9 + SHIFT - круговой удар в прыжке вперед
4 + SHIFT - верхний удар левой рукой
6 + SHIFT - выпад вперед
1 + SHIFT - остановка при движении назад
2 + SHIFT - удар из положения сидя

Комбинированное нажатие трех клавиш:

Держать 7, затем одновременно нажать SHIFT + 1 - удар левой рукой из положения сидя
Держать 4, затем одновременно нажать SHIFT + любую клавишу - удары с замахом
Держать 6, затем одновременно нажать SHIFT + 1 - отклонение назад
Держать 6, затем одновременно нажать SHIFT + 3 - выпад вниз
Держать 2, затем одновременно нажать SHIFT + 8 - удар в верх из положения сидя

Здесь и в дальнейших описаниях клавиш существуют и другие комбинации клавиш, но все они в основном повторяют уже описанные действия.

NUNCHAKU
7 - прыжок назад
8 - прыжок вверх
9 - прыжок вперед
4 - позиция для удара
6 - верхний блок
1 - движение назад
2 - присесть
3 - движение вперед

Одновременное нажатие двух клавиш:

SHIFT + 8 - удар в прыжке в верх
SHIFT + 9 - удар в верхнюю область
SHIFT + 4 - блок
SHIFT + 6 - удар прямо
SHIFT + 1 - нижний блок
SHIFT + 2 - удар из положения сидя
SHIFT + 3 - удар сверху вниз

Не одновраменное нажатие двух клавиш:

9 + SHIFT - удар в прыжке вперед
4 + SHIFT - тычек
6 + SHIFT - удар левой рукой

Комбинированное нажатие трех клавиш:

Держать 7, затем одновременно нажать SHIFT + 8 - удар в прыжке левой рукой

Держать 7, затем одновременно нажать SHIFT + 1 - тычек из положения сидя
Держать 8, затем одновременно нажать SHIFT + 7 - удар в прыжке с разворотом (получается не всегда)
Держать 4, затем одновременно нажать SHIFT + 7 - тычек в верх
Держать 4, затем одновременно нажать SHIFT + 9 - удар левой рукой в верхнюю область
Держать 4, затем одновременно нажать SHIFT + 2 - кручение нунчак с одной руки в другую
Держать 4, затем одновременно нажать SHIFT + 3 - удар левой рукой в нижнюю область
Держать 2, затем одновременно нажать SHIFT + 6 - удар из положения сидя в среднюю область

BO

7 - прыжок назад
8 - прыжок вверх
9 - прыжок вперед
4 - позиция для удара
6 - верхний блок с отклонением назад
1 - движение назад
2 - присесть
3 - движение вперед

Одновременное нажатие двух клавиш:

SHIFT + 7 - верхний блок
SHIFT + 8 - удар в прыжке
SHIFT + 9 - удар в верхнюю область
SHIFT + 4 - блок
SHIFT + 6 - удар в среднюю область
SHIFT + 1 - нижний блок
SHIFT + 2, затем 2 отпустить - удар сидя в среднюю область
SHIFT + 3 - удар в нижнюю область

Комбинированное нажатие трех клавиш:

Держать 7, затем одновременно нажать SHIFT + 1 - удар сидя с разворотом
Держать 4, затем одновременно нажать SHIFT + 9 - удар с разворотом в верхнюю область
Держать 4, затем одновременно нажать SHIFT + 3 - удар с разворотом в нижнюю область
Держать 6, затем одновременно нажать SHIFT + 7 - шаг вперед и удар в верхнюю область с кручением шеста над головой
Держать 6, затем одновременно нажать SHIFT + 1 - шаг вперед и удар в нижнюю область с кручением шеста над головой

KARATE

7 - прыжок назад
8 - прыжок вверх
9 - прыжок вперед
4 - позиция для удара
6 - позиция для удара
1 - движение назад
2 - присесть
3 - движение вперед

Одновременное нажатие двух клавиш:

SHIFT + 7 - верхний блок рукой
SHIFT + 8 - удар ногой в прыжке
SHIFT + 9 - удар рукой в верхнюю часть
SHIFT + 4 - блок руками на уровне груди
SHIFT + 6 - удар рукой в среднюю часть
SHIFT + 1 - нижний блок рукой
SHIFT + 2 - позиция для удара сидя
SHIFT + 3 - удар рукой в нижнюю область

Комбинированное нажатие трех клавиш:

Держать 7, затем одновременно нажать SHIFT + 9 - удар ногой в прыжке с опрыгиванием назад
Держать 7, затем одновременно нажать SHIFT + 4 - подсечка с разворотом в нижней позиции
Держать 7, затем одновременно нажать SHIFT + 2 - удар ногой в среднюю область из нижней стойки
Держать 7, затем одновременно нажать SHIFT + 3 - удар ногой в нижнюю область из нижней стойки
Держать 8, затем одновременно нажать SHIFT + 7 - удар в прыжке с разворотом
Держать 9, затем одновременно нажать SHIFT + 8 - удар ногой в прыжке в перед
Держать 4, затем одновременно нажать SHIFT + 7 - удар ногой в верхнюю область
Держать 4, затем одновременно нажать SHIFT + 6 - удар ногой в среднюю область
Держать 4, затем одновременно нажать SHIFT + 1 - удар ногой в нижнюю область
Держать 6, затем одновременно нажать SHIFT + 7 - удар ногой с разворотом в верхнюю область
Держать 6, затем одновременно нажать SHIFT + 9 - прямой удар ногой с в верхнюю область
Держать 6, затем одновременно нажать SHIFT + 7 - удар ногой с разворотом в нижнюю область
Держать 6, затем одновременно нажать SHIFT + 3 - удар в нижнюю область правой ногой

Не одновременное нажатие двух клавиш:

4 и SHIFT - удар левой ногой из стойки в среднюю область
6 и SHIFT - удар правой ногой из стойки в среднюю область

Господа, профессионалы, простите нас за неправильное название ударов, мы люди в этих делех темные.

Когда Вы изучили все виды борьбы, то можно выступить на соревнованиях. Для этого Вы должны зайти в большой дом. Зайдя в него Вы увидете учителя и меню расположенное над ним. Здесь у Вас три выбора, пойти на соревнования, почитать совет учителя или опять пойти тренироваться. Выбрав соревнование Вы попадаета на стадион, где и будете добывать себе славу непревзойденного бойца.

Перед тем как пойти на соревнования, Вам нужно потренироваться на площадке, где нарисован вымпел с двумя бойцами (каждый раз после загрузки игры), а то Вам скажут: - Зелен еще на будокан ходить, и выкинут на начало игры, а то и в DOS.

Перед матчем Вы увидете своего противника, его стиль, ранг, краткую харрактеристику. На этом кадре Вы можете выбрать поединок (CONTINUE) или вернуться к учителю (LEAYE TOURNAMENT).

Выбрав поединок Вы выбираете стиль борьбы. Заметьте, что на рамке каждого стиля снизу стоит по четыре синих точки. Выбрав стиль и победив, Вы переходите к следующему противнику, а одна точка исчезает. Когда Вы израсходуете все точки (будете драться одним стилем четыре раза), то больше в этом стиле Вы не сможете бороться. Если Вас победили в поединке, то точка не исчезает. Когда Вас победили три раза подряд, то Вы скатываетесь назад на одну ступеньку.

Во время поединков Вы всегда находитесь справа. Сверху экрана показаны жизненная сила и сила удара, Ваша и Вашего противника. Жизненная сила показана зеленым цветом, когда она станет желтой, то значит она израсходрванна на половину, когда красной, то она подходит к концу. Жизненная сила постепенно востанавливается, если Вы просто стоите, сила удара тоже растет. После удара попавшего в цель, под постродавшим появляются цифры - это на сколько очков бедняге был нанесен ущерб. В начале соревнований у Вас будут легкие противники, а дальше уже на шару не пролезиш, так что поберегите BO и NUNCHAKU на более серьезных противников.

Если Вы нажмете "ESC", то увидете меню, где можно выбрать управление, включить или выключить звук и выдти в DOS.

Желаю Вам удачи!

"CHALLENGE OF THE ANCIENT EMPIRES"

"Исследователь античных империй" - это очень интересная игра с лабиринтами и головоломками. Много веков назад пираты прятали сокровища античных миров в пещерах. Ваша задача - исследовать эти пещеры, найти сокровища и реликвии античных миров и вернуть их человечеству. Используя свой ум и специальный инструмент для преодоления препятствий в пещере, Вы должны найти, а затем собрать из частей различные реликвии античных миров.

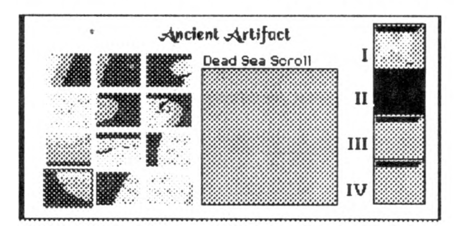
После загрузки игры на экране высвечивается таблица, из которой Вы можете выбрать и загрузить одну из сохраненых игр или начать новую игру (START NEW GAME). Выбрав пункт "START NEW GAME" введите свое имя и выберите уровень сложности игры "EXPLORER" (легкий) и "EXPERT" (сложный). Затем Вы можете выбрать место действий: GREECE & ROME (Греция и Рим), EGYPT (Египет), NEAR EAST (ближний восток), INDIA & CHINA (Индия и Китай).

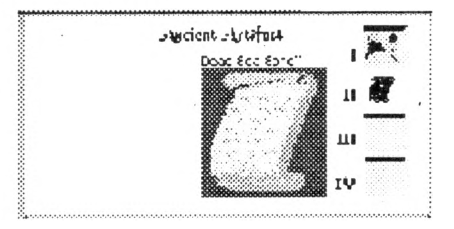
Выбрав соответствующее место действия, Вы оказываетесь в пещере. Вам необходимо пройти пещеру и собрать шесть частей ценного античного предмета. Части предмета отображаются в виде ромбика. После того, как Вы найдете все шесть частей, необходимо из кусочков сложить полное изображение предмета. Причем на уровне "EXPERT" части предмета можно вращать с помощью клавиши "F".

Когда Вы правильно сложите предмет и прочтете поясняющую надпись о его происхождении, перед Вами откроется дверь для перехода в другую пещеру.

Но прежде чем перейти в следующую пещеру Вы будете должны решить логический тест. Логический тест представляет собой три последовательности символов, в одной из которых отсутствует символ (знак ?). Вам необходимо найти закономерность и выбрать один из трех символов, которые закрывают дверь для перехода в следующую пещеру. На логический тест Вам дается 2 попытки.

Справа, в качестве примера, изображены три рисунка, которые Вы увидите при выборе места действия "HEAR EAST" при переходе из второй пещеры в третью.





На первом рисунке изображены части предмета, которые необходимо собрать. На втором рисунке изображен предмет, собранный из кусочков и на третьем рисунке изображен логический тест. Всего Вы должны пройти 4 пещеры и выбрать следующее место своих поисков.

При прохождении пещер Вам будут встречаться различные твари (пауки, скорпионы, змеи и т.д.), при соприкосновении с которыми Вы теряете энергию. Кроме этого в пещерах встречаются: конвейеры, кодовые панели, скользящие щиты. Изменение направления движения конвейера или открывание скользящих щитов производится с помощью луча света, который Вы можете направлять в нужное место через уголковые отражатели или с помощью кнопок, которые Вы должны нажимать головой, прыгая вверх. Кодовые панели можно

открыть, собирая символы, причем в той последовательности, в которой они изображены на панели. При неправильной последовательности код восстанавливается и Вам придется начинать все сначала. Иногда некоторые символы собирают пауки и другие обитатели пещер.

Восстановить свою энергию можно, съев яблоко, иногда попадающееся в пещерах.

Для преодоления препятствий у Вас имеется 3 вида инструмента: каска со световым лучом, реактивный двигатель, который можно использовать для увеличения высоты прыжка и силовое поле, которое действует 5 секунд. Выбор инструмента производится клавишей "ENTER", а его использование - клавишей "SPACE".

Клавиши "F1", "F2", "F3" используются для вызова меню.

F1 - HELP (помощь).

USING THE KEYBOARD (клавиши управления):

- LEFT/RIGHT - шаг влево, вправо;
- UP+RIGHT - прыжок вправо;
- UP+LEFT - прыжок влево;
- UP - идти через дверь, перемещение по канату и прыжок вверх;
- DOWN - перемещение вниз по веревке;
- ENTER - смена инструмента, установка или удаление частей головоломки;
- SPACE - использование инструмента;
- F1, F2, F3 - меню;

PLAYING THE GAME (правила игры);

OVERCOMING OBSTACLES (преодоление препятствий);

PUZZLES AND LOGIC PROBLEMS (решение логических проблем).

Содержание трех последних пунктов приведено выше при описании игры.

F2 - FILE.

HALL OF FAME (текущий игрок). При выборе этого пункта высвечивается имя текущего игрока, уровень, на котором он играет и количество попыток.

LIST OF PLAYERS (список игроков). При выборе этого пункта высвечивается список всех сохраненных игроков.

RETURN TO MAP MENU (возврат в главное меню).

START NEW GAME (начать новую игру).

EXIT AND SAVE (выход в DOS с сохранением). Особенностью является то, что сохраненную игру Вы начнете играть с начала уровня, вне зависимости от того, на каком этапе прохождения уровня Вы сохранились.

F3 - OPTIONS.

NEW USER MESSAGES (подсказка).

MUSIC YES/NO (включить/выключить музыку).

SOUND EFFECTS YES/NO (включить/выключить звуковые эффекты).

Во время игры на экране, внизу, отображается следующая информация: ARTIFACT PICES - количество собранных частей: ENERGY - энергия, CAVERN - место поисков (EGYPT и т.д.), CHAMBER - уровень. Внизу, по середине экрана, отображается выбранный инструмент.

"CRIME WAVE"

Это обычная стрелялка с хорошими видео и звуковыми эффектами. Вы должны идти по улице и уничтожать все, что попадается на Вашем пути. При переходе на следующий уровень появится надпись "EXIT", но если Вы хотите перейти туда раньше, то войдите в первую же дверь с надписью "EXIT". По дороге Вы должны собирать встречающиеся предметы: патроны, заряды для огнемета, жизнь в виде маленькой белой фигуры, энергию в виде колбы с буквой "E", белые и зеленые пакеты. Все эти предметы могут лежать на дороге или находиться в бочках, телевизорах и т. д. Для этого бочки, телевизоры и прочие предметы необходимо растреливать с помощью огнемета.

После загрузки игры появляется **меню:**

START GAME (старт игры);

GAME OPTIONS (установка опций игры);
INFORMATION (информация);
EXIT TO DOS (выход в DOS).

При выборе пункта "INFORMATION", Вы можете получить информацию о музыке в игре, об установке игры на жесткий диск (инсталяция).

При выборе пункта меню "GAME OPTIONS" на экране появляется следующее **подменю.**

1. ADJUST SOUND - выбрав этот пункт, можно установить различные варианты звукового сопровождения.

2. CONFIGURE KEYBOARD - выбрав этот пункт, Вы можете переназначить клавиши управления игрой на более удобные для Вас. По умолчанию устанавливаются следующие клавиши:

MOVE UP - (вверх);
MOVE DOWN - (вниз);
MOVE LEFT - (влево);
MOVE RIGHT - (вправо);
FIRE LARGE WEAPON (огонь из огнемета) - X;
FIRE SMALL WEAPON (огонь из автомата) - SPACE;
JUMP (прыжок) - INS+5;
CROUCH (присесть) - INS.

Для того, чтобы изменить клавиши нажмите "ENTER", а затем необходимую Вам клавишу и удерживайте ее в нажатом состоянии не менее одной секунды.

3. CHANGE VIDEO MODE - в этом пункте Вы можете выбрать различные типы видеоадаптеров.

4. PLAY "SHORT" VERSION - играть укороченную игру.

При выборе "START GAME" Вы можете установить уровень сложности игры.

BEGINNER (начинающий).
INTERMEDIATE (средний).
ADVANCED (высокий).

При игре на экране отображается слева количество жизней (в начале игры Вы имеете 5 жизней). Ниже отображается энергия жизни в виде убывающей полосы. С правой стороны экрана отображается сверху вниз:

- количество патронов;
- количество зарядов огнемета;
- количество собранных белых пакетов;
- количество собранных зеленых пакетов.

В верхней части экрана отображается количество набранных Вами очков.

P - пауза.

F1 - включение/выключение звукового сопровождения.

Желаем удачи!

"ELITE"

Вы начинаете свою боевую и деловую карьеру, имея в своем распоряжении корабль "КОБРА_МК3" и сумму в 100 кредитов. Корабль способен совершить гиперпереход на 7 световых лет, имеет грузоподъемность 20 тонн и вооружен тремя ракетами и пульсирующим лазером. По мере накопления денежных средств в результате торговли и боевых действий вооружение и оборудование корабля можно значительно улучшить.

В начале игры корабль пришвартован к орбитальной станции у планеты LAVE. Такие станции имеются возле каждой из 2000 планет, входящих в Галактическую Кооперацию. Именно на станциях производятся все коммерческие операции, на них можно приобрести топливо, дополнительное оборудование и вооружение.

Работа с программой

После загрузки ELITES.EXE появляется изображение корабля "КОБРА-МК3". Нажав любую клавишу, можно перейти в страницу состояния игры, где приводятся данные, соответствующие началу игры. Нажав ESC можно перейти в меню, позволяющее:

L - загрузить сохраненное ранее состояние игры;
S - сохранить текущее состояние;
D - удалить запись состояния;
K,M,J - выбрать для управления клавиатуру, "мышь" или джойстик;
E - выйти в DOS.

Работа с меню возможна только тогда когда корабль пристыкован к орбитальной станции.

Страница состояния игры - (F9)

Сверху приводится имя командира (под которым была сохранена игра).
Далее приводится следующая информация:
PRESENT SYSTEM - текущая планетная система;
HYPERSPACE SYSTEM - система выбранная для гиперперехода;
FUEL - запас топлива в световых годах перелета;
CASH - наличные средства;
LEGAL STATUS - правовой статус:

В нормальном состоянии - CLEAR (чистый), у галактической полиции к Вам нет претензий. По мере совершения правонарушений (торговля запрещенным товаром, пиратство и т.п.) правовой статус меняется на OFFENDER (правонарушитель) и далее на FUGITIVE (беглец). В этом случае Вы можете быть атакованы полицией;

RATING - боевой ретинг;
HARMLESS - безвредный;
MOSTLY HARMLESS - в основном безвредный;
POOR - слабый;
AVERAGE - средний;
ABOVE AVERAGE - выше среднего;
COMPETENT - компетентный;
DANGEROUS - опасный;
DEADLY - смертельно опасный;
ELITE - ЭЛИТА!!! - Высший уровень.

Далее приводятся данные о вооружении и оборудовании корабля.

Управление кораблем.

В полете:
CURSOR Up/Dn - управление по тангажу
CURSOR L/R - управление по крену
SPACE - огонь из лазера
> - увеличить скорость
< - уменьшить скорость
J - включение JUMP-двигателя (при максимальной скорости)
H - гиперпереход
G - галактический переход
E - противоракетная система
D - стыковочный компьютер
Q - спасательная капсула
B - энергетическая бомба

Ракеты.
T - снятие с предохранителя
U - установка на предохранитель

M - пуск (после сообщения о "захвате" цели)
F1 - вид вперед
F2 - вид назад
F3/F4 - вид влево/вправо.

На станции:
F1 - отход от станции
F2 - покупка товаров - клавиша B
F3 - продажа товаров - клавиша C
F4 - покупка топлива, покупка/продажа оборудования и вооружения (B/C)

Во всех режимах:
F5 - общая карта сектора галактики
F6 - локальная карта, выбор гиперперехода
F7 - информация о выбранной для гиперперехода планете
F8 - таблица цен текущей планеты
F9 - текущее состояние
F10 - информация о грузе

Приборная панель.

На главном экране - вид из кабины (можно переключить F1-F4).

В нижней части экрана - дисплей бортового радара. Изображение является проэкцией трехмерного пространства на "горизонтальную" плоскость корабля.

Цели - короткие горизонтальные штрихи, высота цели над плоскостью корабля изображается величиной вертикального штриха у цели.
FS - состояние переднего защитного экрана
AS - состояние заднего защитного экрана
FUEL - запас топлива
CABIN TEMP - температура в кабине
LASER TEMP - температура лазера
ALTITUD - высота
SPEED - скорость
RL - угловая скорость вращения по крену
DL - угловая скорость вращения по тангажу
1,2,3,4 - состояние энергетических отсеков

Слева внизу - индикатор наличия и состояния ракет.

Справа внизу - индикатор приводной системы станции (при движении к станции красная метка должна находиться в центре окружности, если метка с черным центром - станция сзади).

Выше - аварийный индикатор (зеленый-порядок, желтый-пробой защитных экранов, красный - расходуется энергия из аварийного энергоотсека, мигающий красный - критическое состояние, энергии нет).

Навигация.

В Галактическую Кооперацию входят свыше 2000 планет в 8-ми секторах Галактики.
F5 - общая карта текущего сектора Галактики
F6 - локальная карта.
Большой курсор - текущее положение
Малый курсор - выбор планеты для гиперперехода
Круг - радиус перелета с имеющимся запасом топлива
F7 - информация о выбранной для гиперперехода планете:
DISTANCE - расстояние в св. годах
ECONOVY - тип экономики:
- AGRICULTURAL (аграрная);
- INDUSTRIAL (индустриальная).

GOVERNMENT - правительство (политическая система)
TECH. LEVEL - технологический уровень
POPULATION - население
GROSS PRODUCTIVITY - совьюкупный общественный продукт в млн. CR.
AVERAGE RADIUS - средний радиус в км.

Далее приводится информация об основных особенностях планеты. Учет данных о планете необходим для успешной торговли и безопасности перелетов.

Перелет.

Перелет начинается с отхода от орбитальной станции (клавиша F1). После прохода защитных полей станции корабль оказывается в космосе. Для гиперперехода на выбранную в режиме локальной карты планету необходимо включить гиперпривод клавишей H. Переход произойдет через 10 секунд.

После выхода из гиперпространства корабль оказывается на некотором расстоянии от планеты. Необходимо приблизится к ней, используя JUMP-двигатель (увеличить скорость до максимальной, нажать и удерживать J). Однако JUMP-двигатель не работает если рядом оказывается другой корабль или при приближении к планете - в информационной строке в верхней части экрана появится соответствующее сообщение. После отключения двигателя вблизи планеты приводная система корабля перестраивается с планеты на станцию, после чего необходимо откорректировать курс введя метку на индикаторе приводной системы в центр окружности и сближаться со станцией (при необходимости корректируя курс) до визуального обнаружения станции. На экране появится символ "S". Здесь Вы находитесь под защитой станции.

Для стыковки в ручном режиме пролетите рядом со станцией со стороны ее входного туннеля (он всегда обращен к планете), отверните к планете, затем уменьшите скорость, развернитесь и приближайтесь к станции, синхронизируя свое вращение с вращением станции. Стыковку лучше производить на малой скорости.

Если корабль оснащен стыковочным компьютером, все операции по стыковке производятся автоматически по нажатию клавиши D вблизи станции.

Если корабль оснащен галактическим гиперприводом, то можно совершить перелет в соседний сектор галактики. Всего секторов 8 и они расположены по кольцу, т.е. чтобы вернуться в сектор 1 необходимо совершить 8 перелетов.

После галактического гиперперехода правовой статус всегда CLEAR (полиция не передает данные в другие сектора).

Боевые действия.

В космосе Вам встретятся не только мирные торговцы, но и пираты, контрабандисты, пришельцы с Таргона, враждебные землянам, а если Вы получили статус FUGITIVE, то Вам придется иметь дело с галактической полицией и охотниками за призами.

Большинство пиратов не отличаются храбростью и выходят из боя, встретив сильный отпор, пришельцы с Таргона, охотники за призами и полиция - более опасные противники, они никогда не отступают, их боевой рейтинг не ниже DEADLY.

Пираты обычно атакуют корабль под большим ракурсом, т.е. появляются на радаре далеко в стороне от центральной линии или значительно выше или ниже. Особенно много их в окрестностях феодальных и анархических планет - посещать эти районы на слабо-вооруженном корабле крайне опасно.

За уничтожение кораблей противника начисляются призовые суммы от 5 до 20 GR. в зависимости от типа корабля, кроме того, если Ваш корабль оснащен грузо-топливо заборником, можно подбирать обломки и грузовые контейнеры уничтоженных кораблей, а затем продавать их, но есть риск что грузом окажется запрещенный товар, а это повлечет ухудшение правового статуса. Правовой статус снизится и в том случае, если Вы первым атаковали и сбили корабль, не перевозивший контробандных грузов (это пиратство), открыли огонь по орбитальной станции или вблизи нее.

Появление штрихов на любом из обзорных экранов означает, что по Вашему кораблю открыт огонь из лазеров. Защитные поля отражают его, но расходуется энергия. Если будет израсходована энергия из последнего энергноотсека (следите за индикатором) Ваш корабль будет беззащитен. Энергия постепенно восстанавливается, но для этого требуется время.

Опасным оружием являются ракеты - при ее попадании полностью расходуется энергия защитных полей и энергоотсеков. Уничтожить пущенную по Вашему кораблю ракету (об этом предупреждает информационная строка) можно огнем из лазера, включением противоракетной (ECM) системы (клавиша E), применением энергобомбы (клавиша B); уйти от ракеты можно только гиперпереходом (если успеете).

Дополнительное снаряжение и вооружение.

Дополнительное вооружение и снаряжение приобретается на станциях (F4), цены и ассортимент определяются технологическим уровнем планеты.

FUEL - топливо (2.2 GR/св. год). Можно приобрести на любой планете (клавиша B). Заправка производится только до полного уровня (7св.лет), продавать топливо нельзя.

MISSILE - ракеты (34 GR). На любой планете. Может быть не более 4. При необходимости (особенно в начале игры) ракеты, как и любое другое оборудование, можно продать (клавиша S). Ракеты запускаются только с экранов, имеющих лазеры (в начале игры - только с переднего).

LARGE CARGO BAY - дополнительный грузовой отсек (390 CR). Позволяет увеличить грузоподьемность до 35т. без ухудшения остальных характерристик корабля.

ECM SYSTEM - противоракетная система (610 CR). При включении (клавиша E) уничтожает все ракеты, в том числе и свои, в пределах видимости.

PULSE LASER - пульсирующий лазер (410 CR).

BEAM LASER - лучевой лазер (1030 CR).

MINING LASER - технологический лазер (750 CR).

MILITARY LASER - боевой лазер (6000 CR).

Все лазеры могут применятся для уничтожения кораблей противника и наведения ракет, пульсирующий и лучевой - для дробления астероидов при добыче минералов, однако для этого лучше использовать специальный технологичкский лазер. При использовании лазеров необходимо следить за их температурой - при нагреве они переключаются в режим уменьшеной мощности. Всего можно установить до 4 лазеров - по одному на каждый экран. При замене лазера в каком - либо из экранов сначало необходимо продать старый. Наиболее эффективное оружие - боевой лазер.

FUEL SCOOPS - грузо - топливозаборник (500 CR). Позволяет пополнять запасы топлива, пролетая вблизи звезды (следите за температурой в кабине !), а также собирать обломки астероидов и уничтоженных кораблей, грузовые контейнеры и даже захватывать небольшие безпилотные корабли таргонян. Для этого достаточно пролететь непосредственно над захватываемым обьектом - если в грузовом отсеке есть свободное место, захват произойдет автоматически.

ESCAPE CAPSULE - спасательная капсула (1030 CR). Это своеобразный вид страховки. После катапультирования (клавиша Q) Вы будете доставлены на ближайшую планету. Вам будет предоставлен новый корабль, аналогичный потеренному и так же оснащенный (но без спасательной капсулы), наличные средства и рейтинг сохранятся, правовой статус станет CLEAR, но груз будет потерян.

ENERGY BOMB - энеггетическая бомба (980 CR). Оружие одноразового применения, уничтожающее все обьекты (кроме станций, планет и звезд) в пределах видимости (клавиша B).

EXTRA ENERGY UNIT - дополнительный энергоблок (1500 CR). Удваивает скорость подзорядки защитных экранов и энергоотсеков корабля.

DOCKING COMPUTER - стыковочный компьютер (1510 CR). Позволяет производить автоматическую стыковку со станцией (клавиша D).

GALACTIC HYPERDRIVE - галактический гиперпривод (5000 CR). Позволяет совершать

перелеты в другие сектора Галактики.

Торговля

Только торговлей можно заработать средства для преобретения необходимого вооружения и оборудования, без которого невозможно успешное ведение боевых действий при повышении Вашего рейтинга. Вы быстро будете сбиты, если Ваше вооружение не будет соответствовать Вашему рейтингу.

Ниже приведены средние цены на товары для планет двух типов:
A2 - аграрный, технологический уровень 2
I10 - индустриальный, технологический уровень 10.

Запрещенные товары помечены подчеркиванием.

товаред.изм.A2I10

FOOD продукты питаният2.53.2
TEXTILESтекстильт6.17.3
RADIOACTIVESрадиоактивные рудыт20.023.2
SLAVESрабыт9.110.5
LIQUOR/WINESликеры и винат27.223.0
LUXURIESпредметы роскашит98.684.0
NARCOTICSнаркотикит72.075.0
COMPUTERSкомпьютерыт95.088.0
MACHINERYмашиныт62.058.5
ALLOYSметалл, обломки кораблейт39.036.0
FIREARMSогнестрельное оружиет80.085.0
FURSмехат66.561.0
MINERALSминералы, астероидыт11.210.3
GOLDзолотокг39.435.0
PLATINUMплатинакг69.562.3
GEM - STONESдрагоценные камнит21.619.7
ALIEN ITEMSвнеземные предметыт59.059.0

Цены могут значительно отличаться в зависимости от особенностей конкретной планеты.

Специальные миссии

При достижении достаточно высокого уровня (COMPETENT и выше) Вам могут предлогаться специальные ответственные задания, как правило не стандартные. Их особенности выясняются в каждом конкретном случае.

Существует устройство, которое невозможно купить - им оснащены некоторые корабли таргонян - оно позволяет сделать корабль невидимым как визуально, так и для радаров. Получить его можно только уничтожив такой корабль.

"F-15"

Среди пользователей IBM PC большой популярностью пользуется игра "F-19", но если у Вас ее нет, то не отчаивайтесь, а сыграйте в игру "F-15". Эта игра подготовит Вас к полету на более оснащенном самолете "F-19", но Вы получите не меньшее удовольствие.

После загрузки игры Вам предлагается выбор типа управления, монитора и музыкального сопровождения. Сделайте последовательный выбор из появляющихся меню согласно, возможностей Вашего компьютера.

С появлением заставки нажмите "ENTER" - Вы попадете в **меню пилотов**. Если Вы входите в игру первый раз, то запишите свое имя на месте любого из имеющихся в списке. Для этого

курсорными клавишами переместите указатель на понравившуюся строку и нажмите "ESC". Затем наберите на клавиатуре имя и нажмите "ENTER".

Строки, рядом с которыми находится изображение могильной плиты (RIP), не выбираются. Здесь Вы смело можете вводить нового пилота.

Первоначально Вам будет присвоено звание второго лейтенанта.

В следующем **меню** Вам предложат выбрать уровень сложности (DIFFICULTY):

- ROOKIE (вариант для сосунков);
- PILOT (нормальная сложность);
- VETERAN (для опытных пилотов);
- ACE (в бой идут одни "старики");
- DEMO (демонстрация).

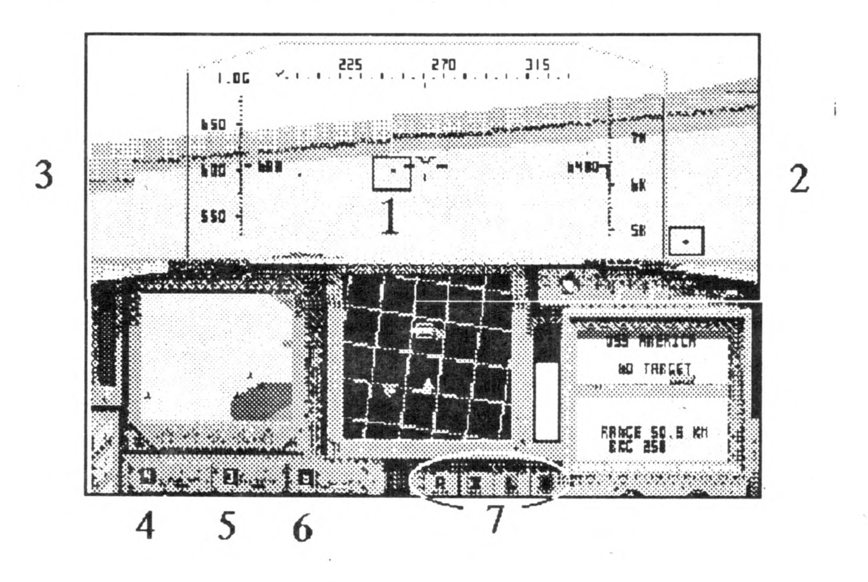
После этого Вам будет предоставлена возможность выбрать театр боевых действий (THEATRE):

- LIBYA (вдоль "Линии смерти");
- PESIAN GULF (Персидский залив);
- VIETNAM (длительная воздушная война);
- MIDDLE EAST (Средний Восток, "F-15" против "МИГов").

При наличии дополнительных файлов Вы можети загрузить другие регионы. Затем Вам будет поставлена боевая задача (TODAY'S MISSION):

- TAKE OFF FROM ... (взлететь с ...);
- PRIMARY TARGET ... (основная (первая) цель ...);
- SECONDARY TARGET ... (запасная (вторая) цель ...).

Вам надо взлететь, долететь до целей, уничтожить их и вернуться на базу.



На рисунке изображена панель управления. В центре (номер 1) - прицел. Чуть левее находится квадратик - это цель, зачваченная бортовым радаром (ее изображение - на правом дисплее). Если цель захвачена головкой наведения ракеты, то квадрат становится белым шестиугольником, а на правом дисплее появятся желтый крест, наложенный на изображение

цели и надпись "MISSILE LOCK". Когда шестиугольник станет красным - стопроцентное попадание.

Вверху - Ваш курс в градусах и голубая стрелка, показывающая направление на первую цель. Стрелка должна быть по центру (если Вы хотите лететь к цели). Ноль градусов курса означает, что Вы двигаетесь строго на север (вверх по карте, изображенной на левом дисплее). Далее - отсчет по часовой стрелке.

Справа (номер 2) показывается высота, набранная самолетом. Если самолет находится в положении не позволяющем видеть горизонт, то на лобовом стекле появляются полосы с цифрами, указывающими угол атаки в градусах и расположенными всегда параллельно горизонту.

Слева (номер 3) расположен показатель скорости, над ним - степени перегрузки, измеряемой в "G" (сила тяжести).

Номера 4, 5, 6, указывают на количество и тип имеющихся в Вашем распоряжении ракет ("ABRAHAM", "SAIDWINDER" и "MAVERIC" соответственно). Первые два типа ракет относятся к классу "воздух-воздух", причем "ABRAHAM" обладают большей дальностью и позволяют не "сопровождать" цель после выстрела.

"MAVERIC" является ракетой класса "воздух-земля". Переключаясь с ракеты на ракету (красная полоска), Вы тем самым переключаете правый дисплей с наземных целей на воздушные и - наоборот.

Над номером семь расположены наиболее важные указатели.

"R" - Вас преследует ракета с радиолокационной системой наведения, необходимо отстрелить уголковые отражатели.

"I" - Вас преследует ракета с тепловой системой наведения, нужно отстрелить термоловушку.

"E" - шасси.

"B" - тормоза.

Центральный дисплей показывает тактическую обстановку вокруг сомолета, причем другие самолеты изображены желтым цветом, если они - выше, красным, если - на одной с Вами высоте и бордовым, если - ниже Вас.

Цели, которые необходимо поразить изображены:

- оранжевыми квадратиками на левом дисплее;
- оранжевыми крестиками на центральном дисплее;
- на правом дисплее появляется надпись "PRIMARY (SECONDARY) TARGET".

Об особенностях полета и боя Вы также можете прочитать в описании "F-19", но помните, что клавиши управления здесь другие. Кроме того, стрелять ракетами можно с любой высоты, тормоза при взлете отключаются самостоятельно, а атопилот выводит точно на цель и отворачивает после прохождения над ней.

Клавиши управления.

UP - вниз;
DOWN - вверх;
LEFT - влево;
RIGHT - вправо;
"+" - увеличение мощности двигателя;
"-" - уменьшение мощности двигателя;
SHIFT и "+" - переход сразу на максимальную мощность;
B - включить/выключить тормоза;
L - убрать/выпустить шасси;
P - включение/выключение автопилота;
C - отстрел уголковых отражателей;
F - отстрел термоловушек;
G - переход на "MAVERIC";
S - переход на "SAIDUINDER";
M - переход на "ABRAHAM";
X - уменьшение изобажения на левом дисплее;
Z - увеличение изображения на левом дисплее;

R - последовательгое изменение масштаба на центральном дисплее;
D - показ окружающей обстановки;
BREAKSPACE - стрельба из пушки;
ENTER - пуск ракеты;
F1 - обзор вперед без самолета;
F2 - обзор влево;
F3 - обзор вправо;
F4 - обзор назад;
F5 - вид сзади, сверху;
F6 - вид сзади, с другого самолета;
F7 - вид на самолет справа;
SPACE - возврат в кабину;
ALT + Q - выход в DOS.
ALT + D - изменение уровня детализации окружающей обстановки.

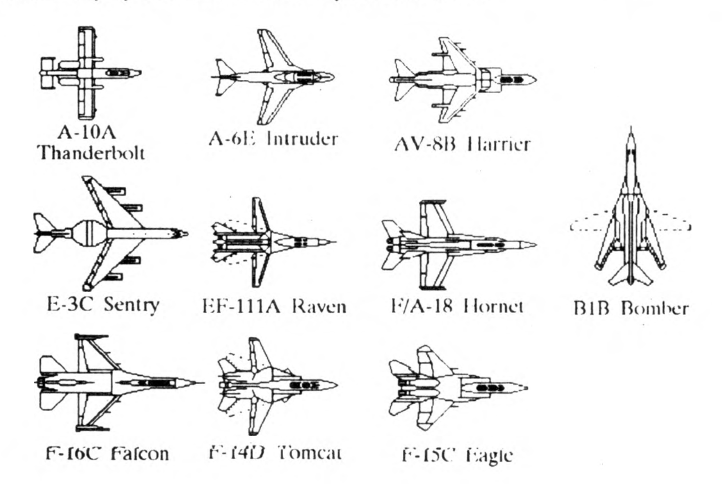
"F-19"

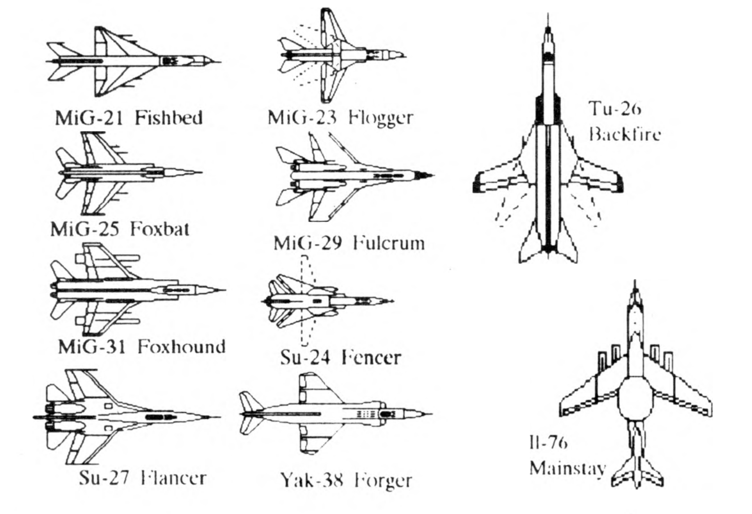
Превосходная игра адвентурно-стратегического типа. В ней множество возможностей для выбора, а сюжет - просто захватывающий. Если же у Вас есть платы расширения памяти и VGA-монитора, то Вы получите наивысшее наслаждение. Приглашаем поиграть вместе с нами.

Итак, загрузка прошла успешно - Вы выбрали необходимое Вам управление (джойстик или курсорные клавиши - отвечайте "Y"/"N") и Ваш тип монитора (набирайте соответствующую цифру).

1. Выбор миссии.

В первом же меню (AIRCRAFT IDENTIFICATION EXAM) Вам предстоит показать свои знания при определении типа самолета. Если Вы в этом деле не сильны, то мы ниже приводим рисунки, где силуэту самолета соответствует его название.





Определить тип самолета очень важно, так как это меню несет парольные функции и если тип самолета определен неправильно, то Вы не сможете выбраться дальше тренировки и будете летать в одном и том же районе.

Если же Вы правильно определили тип самолета, то в нижней части экрана загорится надпись: "CORRECT IDENTIFICATION".

После этого Вы сможете выбрать (CHANGE ASSIGMENT) место, где будет осуществляться Ваша миссия: Ливия, Персидский залив, Северный ТВД или Центральная Европа. Каждый Выбор сопровождает высвечиваемая снизу цифра, обозначающая степень риска в данной миссии.

Затем предстоит выбрать, в какой войне - холодной, ограниченной или полномасштабной - Вам предстоит участвоать (COLD, LIMITED и CONVENTIONAL WAR соответственно), будете ли Вы воевать (тренироваться) в воздухе или наносить удары (тренироваться) по наземным целям, кто против Вас будет выступать: новички (GREEN OPPONENTS), обычные пилоты (REGULAR), ветераны (VETERAN) или элита (ELITE). Ну и последнее - осталось подумать, как приземляться после возвращения. Если выбрать безаварийное приземление (NO CRASHES), то Вы можете приземляться хоть в сотне километров от аэродрома и рулить к нему по грунту, не обращая внимания на различные мелочи. Выбрав легкое приземление, Вы будете вынуждены учитывать некоторые факторы, а уж при выборе REALISTIC LANDING посадить самолет и совсем трудно. Но о посадке мы поговорим позже.

Итак Вы выбрали свою стратегическую линию и готовы приступить к выполнению конкретного задания.

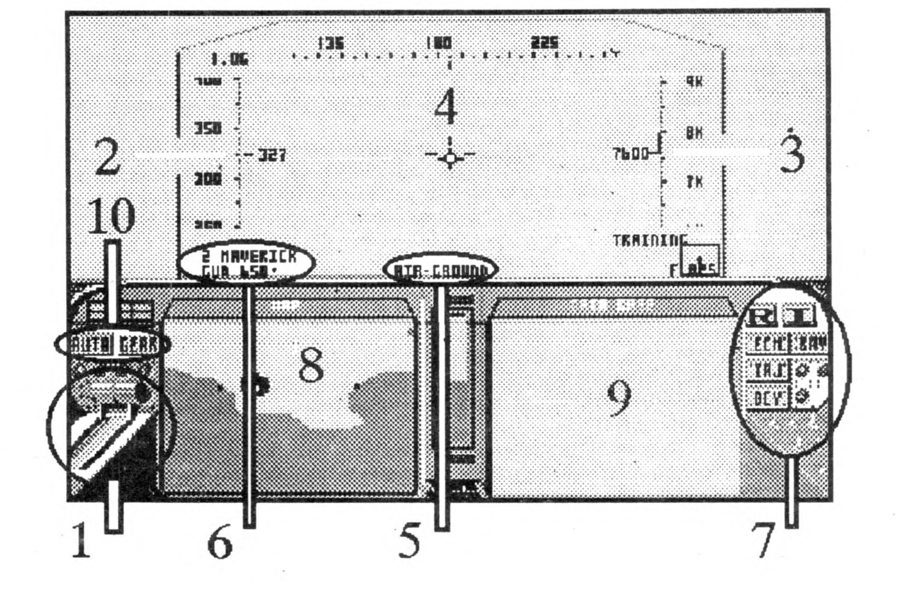
2. Взлет

Перед Вами панель управления самолетом и убегающая вдаль взлетная полоса. Для взлета необходимо выпустить закрылки (FLAPS), нажав клавишу "9", перевести ручку газа (номер 1) до отказа вперед с помощью клавиш "SHIFT" и "+" или длительного нажатия "+".

Кроме того, если Вы взлетаете с авианосца, после набора двигателем максимальной мощности отключите тормоза (BRAKE), используя клавишу "0" - самолет трогается с места и начинает разгон. Теперь, по достижении скорости примерно 100 миль/ч. (слева - номер 2) можно взлетать. Для этого нажмите "DOWN".

Справа (номер 3) указывается набираемая Вами высота, а вверху (номер 4) - Ваш курс. Там же, стрелкой, показано направление на первую цель полета (PRIMARY TARGET).

Уберите шасси (GEAR) клавишей "6" и, если нужно, клавишей "7" включите автопилот - он



самостоятельно выведет Вас на цель. Выпуск шасси и выключение автопилота производятся повторным нажатием тех же клавиш. Указатели этих компонентов на рисунке находятся под номером 10.

Уберите закрылки (клавиша "9").

3. Полет.

Пока Вы летите и на Вас никто не нападает осмыслите показания приборов, что находятся перед Вами.

Прежде всего необходимо уяснить куда Вы летите и, если не помните, зачем. Для этого нажмите клавишу "F10". На правом дисплее (номер 9) отобразится боевая задача. Нажав "F7" ("F8"), Вы увидите там же расстояние до контрольных точек полета и предполагаемое время их прохождения, а на левом (номер 8) дисплее будет прочерчен весь Ваш маршрут. Красными квадратами указаны воздушные объекты, а темными - наземные. Желтые точки - это Ваши цели. Нажатием "Z" (увеличение) или "X" (уменьшение) Вы можете изменять масштаб карты, а клавишей F3 переключать левый дисплей на изображение оперативной обстановки и обратно. "Z" и "X" здесь также работают.

Вверху (над номером 4) указан Ваш курс. Голубая стрелка показывает направление на ближайшую контрольную точку. Стрелка поможет при первом заходе на цель, но если Вы не сможете уничтожить цель с первого раза, то придется ориентироваться по цифрам курса и по карте, так как стрелка будет показывать уже направление на следующую контрольную точку. Кроме того, если Вы выходите на цель с помощью автопилота, то на некотором расстоянии отключите его (Вы уже должны будете видеть цель на правом дисплее в режиме AIR-GROUND), иначе автопилот отвернет в направлении следующей контрольной точки. Можете также переключиться на отображение оперативной обстановки (левый дисплей) и если цель захвачена бортовым радаром, то на дисплее она будет обведена квадратом.

Переход от одного вида оружия к другому (номер 6) осуществляется при нажатии "SPACE", а включение/выключение предохранителя - клавишей "8". При снятом предохранителе в правом углу мерцает надпись "BAY" (номер 7). Только в этом случае можно стрелять ракетами и

сбрасывать бомбы, нажав "ENTER". Пушки стреляют всегда при нажатии "BACKSPACE", а количество оставшихся снарядов отображается над левым дисплеем (номер 6).

С помощью правого дисплея Вы можете также посмотреть, что творится на земле, в небесах и на море. Нажимая "?/", ">.", "<,", "M", Вы сможете увидеть что-нибудь по курсу (AHEAD), сзади (REAR), слева (LEFT) и справа (RIGHT) соответственно, а клавишей F2 будете переключаться с воздушных целей на наземные.

Если Вас атакуют ракеты противника, то справа будет мигать буква "R" (номер 7). В этом случае надо быть очень внимательным, переключиться на тактический экран и, воспользовавшись клавишами "1", "2" или "5", резко отвернуть, когда ракета (желтая черточка) будет достаточно близко. Эти клавиши позволяют запустить постановщики помех.

4. Возвращение и посадка.

Итак, Вы выполнили задание и решили вернуться на базу. В этом случае Вам также поможет автопилот. Но и тут есть некоторые нюансы. Прежде всего - это количество горючего, оставшееся в баках. Нажмите "F7" ("F8") и Вы увидите внизу, на правом дисплее полоску с указанием остатков. Если горючего совсем мало, то в центре будет мигать надпись "FUEL" - еще немного и придется катапультироваться ("SHIFT" + "F10") или воспользоваться дополнительным баком (Вы его брали?). Правда, в случае катапультирования над вражеской территорией, Вас возьмут в плен, но это не повлечет особых последствий, так как Вы все равно в конце концов останетесь в строю.

Теперь - о самом сложном. О посадке. Будем считать, что Вы находитесь километрах в пятидесяти от аэродрома и на высоте в пару километров. Самое время начать готовиться к посадке. К этому моменту на правом дисплее должна быть зафиксирована Ваша авиабаза и Вы должны понять свое положение относительно ВПП.

Короче, нужно сделать так, чтобы самолет заходил на посадку вдоль полосы, а не поперек. Возможно, придется сделать крюк, выводя самолет на нужное направление. Более точно направить самолет поможет система "ILS", включаемая клавишей "F9". В этом случае на экране появляется перекестие и, если его центр совпадает с точкой прицела, то значит Вы летите правильно, а если нет, то надо довернуть в ту или иную сторону.

После этого необходимо уменьшить газ и направить самолет по снижающейся траектории. Ручку газа необходимо оставить в таком положении,чтобы скорость неуклонно падала. Когда она достигнет примерно трехсот миль в час, выпускайте закрылки, иначе свалитесь в штопор. В этом режиме и при данной скорости самолет очень неустойчив и заваливается на крыло при малейшем касании клавиш управления.

Основная трудность заключается в том, что необходимо отслеживать сразу несколько параметров (скорость, курс, высоту, ILS) и своевременно переходить из режима в режим.

Садиться необходимо при скорости ниже 250 миль в час (а шасси выпущены?!). Касание полосы сопровождается легким взвизгиванием шин.

Выключайте двигатель (SHIFT и "-") и включайте тормоз (клавиша "0").

Кстати, если Вы все же сели не совсем точно и Вас несет поперек полосы, Вы можете катапультироваться. Если успели, то парашют Вас спасет.

Теперь осталось лишь уточнить управляющие клавиши.

Управление полетом:

Вниз	UP
Поворот вправо	RIGHT
Поворот влево	LEFT
Вверх	DOWN
Вниз и вправо	PGUP
Вниз и влево	HOME
Вверх и вправо	PGDN
Вверх и влево	END
Изменение чувствительности клавиатуры	INS

Управление двигателем:

Максимальная мощность	SHIFT+"+="
Увеличение мощности	"="

Уменьшение мощности	"-"
Выключение двигателей	SHIFT+"-_"
Управление самолетом:	
Уголковые отражатели	1
Термоловушки	2
Комплексный имитатор	5
Убрать/выпустить шасси	6
Подготовка оружия	8
Убрать/выпустить закрылки	9
Тормоза вкл/выкл	0
Автопилот вкл/выкл	7
Ускорение времени	SHIFT+Z
Нормальное время	SHIFT+X
Стрельба из пушек	BACKSPACE
Смена оружия	SPACE
Стрельба ракетами и прочей гадостью	ENTER
Обзор снаружи самолета:	
Сзади сверху	SHIFT+F1
Сзади снизу	SHIFT+F2
Сбоку	SHIFT+F3
С оружия	SHIFT+F4
Тактический обзор (вы и противник)	SHIFT+F5
Тактический обзор (противник и вы)	SHIFT+F6
Обзор из кабины:	
Обзор вперед	SHIFT+'?/'
Обзор вправо	SHIFT+'M'
Обзор влево	SHIFT+'<,'
Обзор назад	SHIFT+'>.'
Цель по курсу (на правую ЭЛТ)	'?/'
Цель сзади (------------)	'>.'
Цель справа (------------)	'<,'
Цель слева (------------)	'M'
Управление обзором:	
Масштабирование вкл	Z
Масштабирование выкл	X
Угол обзора больше/меньше	C
Управление в кабине:	
Обзор кабины	F1
HUD режим	F2
Карта (на левую ЭЛТ)	F3
Данные (на правую ЭЛТ)	F4
Вооружение (на правую ЭЛТ)	F5
Повреждения (на правую ЭЛТ)	F6
Карта с курсом (на левую ЭЛТ)	F7 (F8)
ILS (вкл/выкл HUD)	F9
Боевая задача	F10
Катапультирование	SHIFT+F10
Выкл. звука	ALT + V
Пауза	ALT + P

"GOBLINS"

1. Вход в игру.

После запуска файла "GOBLINS.EXE" Вы должны указать:

- язык, на котором игра будет с Вами общаться (французский, немецкий, английский, испанский, итальянский);

- конфигурацию (тип видеоадаптера, управление игрой);

- интерфейс звукового сопровождения.

На экране Вы видите почтенную семью короля гоблинов за обеденным столом. Каждый член семьи (и собака тоже) занят каким-нибудь интересным делом.

Видно, как за окном кто-то пролетает и вдруг исчезает... видна фигурка, очень похожая на короля гоблинов. Кто-то, для Вас невидимый начинает мучить фигурку, но на самом деле все достается бедному королю гоблинов...

После титульной заставки с названием игры нажмите клавишу "ESC" и Вам предложат набрать цифру в номеронабирателе (слева), которая соответствует некоторому коду, появившемуся на устройстве справа.

Наберите на клавиатуре цифру (см. файл "GOBLIINS.PSW"), которая соответствует данному коду и нажмите "ENTER". При правильном наборе, производится загрузка первого уровня игры.

Список кодов смотрите в **приложении 1**.

Примечание. Если Вы не хотите наблюдать мучения короля, можете быстро перейти от начала игры к набору пароля, набрав, например, такую комбинацию клавиш: C, Y, B, ESC, ESC (здесь первые три клавиши - ответы на запросы игры).

2. Информация об игре.

Как Вы уже догадались: некий, ну очень нехороший, волшебник, воспользовавшись своим искусством, сделал фигурку добрейшего короля гоблинов, соединил ее с физическим телом короля и получил власть над ним. Теперь жизнь короля и всего народа гоблинов в большой опасности...

На поиски злого волшебника отправляются три гоблина, обладающие разными функциональными возможностями. Пожилой гоблин с бородой умеет колдовать (например, превращать одни предметы в другие), гоблин средних лет отличается успехами в боксе и лазании по канату, симпатичный юноша-гоблин может взять лежащий предмет и нести его или выполнить с ним какое-то действие.

Вы должны так управлять действиями этих трех персонажей, чтобы с Вашей помощью они успешно преодолели все препятствия 22-х уровней этой игры, нашли фигурку короля, вернули ему здоровье и смогли взять в плен злого волшебника, вернувшись с триумфом в свой родной город.

3. Управление в игре.

Для удобства обозначим персонажей игры.

"К" - пожилой гоблин-колдун;

"С" - гоблин средних лет-спортсмен;

"П" - юный гоблин-подбиратель.

Персонаж может двигаться или что-то делать, если он в данный момент игры активизирован.

Когда Вы попадете на первый уровень, то увидите игровое поле (верхняя часть экрана) и информационно-управляющее поле с различными предметами (нижняя часть экрана), на котором Вас может интересовать красный прямоугольник (слева), овальное зеркало (в центре), череп с белыми глазами (справа) и подставка с четырьмя предметами.

Эти поля разделены желтой полосой, которая символизирует величину жизни гоблинов (и Вашу в этой игре).

В красном прямоугольнике дается информация о предмете, который в данный момент несет "П" или код входа на следующий уровень (сообщается при успешном окончании текущего уровня).

В овальном зеркале видно изображение персонажа, активизированного в данный момент.

Череп с белыми глазами выдает на экран меню "CANCEL-LOAD-EXIT".

Четыре предмета, которые Вы видите на подставке (среди них и фигурка короля) Вам нужно будет найти во время игры.

3.1 Активизация персонажа возможна следующими способами:

1. Нажимать клавишу "SPACE" до тех пор, пока в зеркале не появится нужный персонаж;

2. Навести стрелку-курсор на изображение персонажа и нажать клавишу "ENTER" или левую

кнопку мыши.

3.2 Для перемещения персонажа надо его активизировать и, поместив стрелку-курсор в пункт назначения нажать "ENTER" или левую кнопку мыши.

3.3 Действие активизированного персонажа определяется нажатием клавиши "ESC" (если клавиатура) или правой кнопки мыши и изображается в виде кулака или руки ладонью вниз (для "K", "C" - только кулак). Для выполнения действия нажать "ENTER" или левую кнопку мыши.

Правильное действие приводит гоблинов в неописуемый восторг, а неверное будет сокращать их жизнь, которая представлена на экране желтой полосой. Пожалейте ребят и хорошо подумайте прежде, чем что-то сделаете.

3.4 Меню "CANCEL-LOAD-EXIT" появляется после нажатия клавиши "ESC" (если мышь) или наведения стрелки-курсора на череп с белыми глазами и нажатия "ENTER" (клавиатура).

Наведение стрелки курсора на один из представленных на экране прямоугольников и нажатие "ENTER" или левой кнопки мыши позволит:

CANCEL - возврат на текущий уровень,

LOAD - войти в любой из 22-х уровней игры, если Вы правильно наберете код в красном прямоугольнике (внизу слева). Правильный набор приведет к сообщению "ACCESS CODE" и загрузке уровня, неправильный - "ERROR CODE" и Вы останетесь там, где были.

EXIT - выйти из игры, если Вам не жалко почтенного короля.

4. Переход на следующий уровень.

Если Вы выполните все те действия, которые необходимы на данном уровне (а для этого надо воспользоваться своей головой), то на экране появится светящийся прямоугольник с желанной надписью "GO". Наведите на него стрелку-курсор и нажмите "ENTER" или левую кнопку мыши. В информационном прямоугольнике появится код следующего уровня, соответствующий Вашим успехам (величина оставшейся у Вас жизни). Зная код уровня Вы всегда можете вернуться к его началу, если в процессе прохождения уровня потеряете жизнь.

Запомните код (если нужно) и нажмите клавишу "ENTER" или левую кнопку мыши. Произойдет загрузка следующего уровня игры и Вы продолжите Вашу помощь гоблинам в борьбе с препятствиями, созданными злым волшебником.

5. Правильные коды всех уровней игры.

Если у Вас возникнут затруднения на каком-нибудь уровне, то Вы временно можете обойти этот уровень, воспользовавшись приведенном списком правильных кодов и пунктом 3.4 (LOAD):

2 - VQVQFDE 13 - DCPLQMH
3 - ICIGCAA 14 - EWDGPNL
4 - ECPQPCC 15 - TCNGTOV
5 - FTWKFEN 16 - TCVQPPK
6 - HQWFTFW 17 - IQDNKQO
7 - DWNDGBW 18 - KKKPURE
8 - JCJCJHM 19 - NGOGKSP
9 - ICVGCGT 20 - NNGWTTO
10 - LQPCUJV 21 - LGWFGUS
11 - HNWVGKB 22 - TQNGFVC
12 - FTQKVLE

6. Информация к размышлению...

С Вашего разрешения, в качестве примера, продвинемся на первом уровне чуть дальше начала.

Если Вы внимательно посмотрите на картинку (немаловажное качество для этой игры), то увидите, что правый рог черепа на арке качается...

Итак, "C" подходит к правой колонне арки и ударяет (действие) по ней, рог падает на землю....
... а дальше желаю Вам всяческих успехов!

"GOLF"

Вся соль игры состоит в том, чтобы несмотря на различные препятствия (леса, пески, озера, моря и т. п.) заколотить маленький мячик в маленькую лунку за минимальное число ударов,

какой-то кривой палкой.

Итак, игра.

Первая картинка. выберите монитор.

Вторая картинка.

Меню: 1 - начало игры; 2 - описание (на английском языке); 3 - демонстрация.

На заставке: F1 - начало игры; F2 - информация.

Наконец, последняя картинка показывает таблицу, куда будут заноситься Ваши результаты. Через несколько секунд в центре таблицы появится вопрос - сколько игроков будет играть, а потом просьба написать их имена. Далее выбирайте кем, кто будет: Р - профессионал, А - мастер, К - новичок и задайте сколько будет полей.

Разница между профессионалом, мастером и новичком:

Новичок - нет закрутки мяча, в поле возле лунки сила удара показывается.

Мастер - есть закрутка мяча, в поле возле лунки сила удара показывается.

Профессионал - есть закрутка мяча, в поле возле лунки сила удара мяча показывается только в начале и в конце, когда кнопка отпускается.

Когда Вы задали все условия, начинается игра.

На экране с правой стороны все данные:

- номер поля;
- сколько дается ударов (норма), чтобы загнать мяч в лунку;
- какой игрок бьет;
- имя игрока;
- сколько раз, кто ударил и цифры через пробел означают: "+*" - удары сверх нормы (это плохо), "-*" - удары меньше нормы (браво, Вы - профи) и "Е" - Вы уложились в положенное число ударов (это хорошо);
- направление ветра (WINDS) - не обращайте на него внимания, Вы не летать сюда пришли;
- какой удар: самые сильные с буквой "W", они низкие. Немного послабей с буквой "I", они высокие. Удар "PW" почти навесной и самый слабый. Если нажать клавишу "Р", то слева от обозначения удара появится буква "Р", что делает удар совсем низким и слабей раза в два.
- расстояние до лунки:

снизу столбик, разделенный на две части: POWER - сила и SNAP - энергия.

Чтобы произвести удар со всей силы, нужно: нажать клавишу "SPACE" и когда зеленый столбик достигнет верхней кромки POWER нажать еще раз. Когда столбик поползет вниз и достигнет полоски, пересекающей SNAP снова нажать клавишу "SPACE". Если зеленый столбик остановить до черты, то мяч закрутится влево, если после - то вправо.

Когда Вы приблизитесь к маленькому полю возле лунки, то столбик силы удара станет другим. Каждое деление этого столбика приблизительно 8 - 9 футов.

На поле флажок указывает, где находится лунка. На маленьком поле недалеко от лунки стоит палочка, тень от нее показывает склон.

После того, как Вы изрядно полазив по лесу, все-таки запихнули мячик в лунку, появится таблица, в которой Вы увидите результат Вашего прохождения поля. Нажмите "SPACE" и продолжайте игру.

Управление:

LEFT/RIGHT - перемещение мячика;

UP/DOUN - изменение удара;

R - возвращение на начало поля;

Т - схема поля и место нахождения мячика;

ESC - выход на начало игры, следующее нажатие ESC и "YES" - выход в DOS.

Ну вот и все премудрости. Закуривайте сигару типа "Дымок" и смело - на поле.

"GRAND PRIX CIRCUIT"

Это одна из наиболее удачных реализаций симулятора гонок в классе машин "Формула-1". Вы ощутите себя настоящим пилотом мощной гоночной машины, несущейся по трассе одного из знаменитых треков кольцевых гонок.

На вашем экране Вы увидите панель управления, бегущую Вам навстречу дорогу, а в зеркало заднего вида - преследующих Вас соперников.

После загрузки программы на экране высвечивается заставка к игре с изображением гоночного автомобиля, названий игры и фирмы-изготовителя. Если Вы некоторое время не будете трогать клавиатуру, то увидите, кто конкретно занимался изготовлением данной программы, а немного погодя, увидите и демонстрационную игру. В случае, если Вам это все не требуется, нажимайте "ENTER" или "SPACE" и выходите на первое меню выбора.

Меню 1.

а) Практика (изображение секундомера). Этот режим позволяет потренироваться в прохождении выбранного в последующем трека.

б) Одиночный рейс (символическое изображение трека). В этом режиме Вы участвуете уже в настоящих соревнованиях, но лишь на одном, выбранном позже треке. Перед соревнованиями Вас ожидает квалификационный заезд, результаты которого влияют на Ваше стартовое положение - чем быстрее Вы проедете круг, тем меньше автомобилей будет перед Вами на старте.

в) Круговой чемпионат (изображение кубка). Вы участвуете в гонках на всех треках по очереди, набирая после каждой гонки соответствующее занятому месту количество очков. По окончании каждой, Вы увидите сводную таблицу с результатами всех участников соревнований. Занятое Вами место будет выделено миганием.

Выбор одного из трех указанных вариантов производится простым перемещением двойной желто-красной рамки курсорными клавишами "ВПРАВО-ВЛЕВО". Выбранный вариант остается в обрамлении желтой рамки. Но это уже после того, как Вы нажали курсорную клавишу "ВНИЗ" и красная рамка переместилась на следующий пункт данного меню.

г) Уровень сложности (изображение гоночного шлема на шкале постепенно темнеющих красных прямоугольников). Всего их - пять. Слева - простейший, когда для управления автомобилем достаточно лишь курсорных клавиш, а справа - самый трудный, приступая к которому, Вы должны научиться переключать скорости, выдерживать нужные обороты двигателя, учитывать состояние своих шин, покрытия трека и т. д. НО об этом - чуть позже.

Выбор производится так же - клавишами "ВПРАВО-ВЛЕВО", а переход к следующему пункту меню - клавишей "ВНИЗ".

д) Ввод Вашего имени. Здесь Вы можете набрать любые необходимые Вам 11 символов латинского шрифта, которые будут сопровождать Вас на протяжении всей игры.

е) Количество кругов. Максимальное значение - 99, независимо от того, какую поездку Вы выбрали.

Чтобы изменить выбор, Вы опять можете передвигать красную рамку с помощью курсорных клавиш. Для перехода к следующему меню нажмите "SPACE".

Меню 2.

В этом меню Вы можете выбрать один из треков для тренировки, одиночной гонки или начальный трек в кубковых соревнованиях. Вам представлены треки, которые расположены в Бразилии, Монако, Канаде, Детройте (США), Британии, Германии, Италии, Японии.

Выбор осуществляется аналогично предыдущему меню.

Меню 3.

Вам предоставляется на выбор три автомобиля класса "Формула-1": "FERRARI", "McLAREN" и "WILLIAMS".

Каждый из них обладает своими достоинствами.

Вот их некоторые отличительные характеристики.

"FERRARI".

Двигатель: "FERRARI", 3.5 литра, V12, 680 л.с. при 10 000 об/мин.

Пятиступенчатая коробка передач.

Вес: 500 кг.

"McLAREN".

Двигатель: 1.5 "HONDA", V6 Turbo, 790 л.с. при 11 500 об/мин.

Шестиступенчатая коробка передач.

Вес: 540 кг.

"WILLIAMS".

Двигатель: "RENAULT", 3.5 литра, V8, 735 л.с. при 11 500 об/мин.

Шестиступенчатая коробка передач.

Вес: 522 кг.

Выбор автомобиля осуществляется клавишами "ВВЕРХ-ВНИЗ", а при нажатии "ENTER" он срывается с места и мчится вдоль переполненных трибун.

Теперь будьте готовы - гонка начнется через пару секунд.

Управление.

Если Вы выбрали легчайший уровень, то для управления автомобилем, кроме курсорных клавиш больше ничего не понадобится. В соответствии с нажимаемой клавишей Ваш автомобиль движется вправо/влево или ускоряется/замедляется.

Максимум, что здесь с Вами может случится - это столкновение с другим автомобилем (результат зависит от разницы скоростей!) или неспешная прогулка по газону. На следующих уровнях сложности Вам уже придется учитывать и массу других факторов вплоть до разлитого на трассе машинного масла или "лысых" покрышек. Кстати, на каждой трассе есть специальный съезд, повернув на который и остановившись затем в пределах выделенного квадрата, можно заменить правую/левую пару шин или все вместе. В тот момент когда Вы увидите свой автомобиль сверху, курсором быстро выбрать необходимый вид замены (все четыре - самая нижняя строка) и нажать "ENTER". Вы увидите механиков, меняющих колеса Вашего автомобиля, а в правом верхнем углу секундомер, измеряющий время замены. Оно также учитывается при прохождении круга.

Рассказывать более подробно наверное не имеет смысла, так как тогда играть на наш взгляд будет менее интересно.

Вся игра сопровождается хорошим звуковым оформлением. Графика оценивается "на отлично".

Осталось лишь определить некоторые клавиши:

Ctrl+S - вкл./выкл. звука;

I - вкл./выкл. таймера;

D - убрать изображение рычага переключения скоростей;

A - повышение передачи;

Z - понижение передачи;

Up - увеличение скорости;

Doun - уменьшение скорости;

Right - вправо;

Left - влево.

"GUNBOAT"

Американо-Вьетнамская война уже стала историей. Эта игра поможет Вам окунуться в атмосферу тех событий, почувствовать себя в роли американского военнослужащего, заброшенного волей судьбы в джунгли Вьетнама. Тропическая жара, непроходимые джунгли, засевшие по берегам реки партизаны - все это приближено к реальности. Вам, в составе экипажа боевого катера, предстоит выполнить ответственное задание.

После загрузки игры Вы должны выбрать вариант игры:

1) REPORT FOR DUTY (реальная игра);

2) GUNNERY PRACTICE (огневая практика);

3) PILOT PRACTICE (практика вождения).

Выбрав первый пункт меню, Вы попадете на КПП морской военной базы.

После прохода через КПП, на котором производится проверка Вас на компитентность. Вы должны указать размеры одного из предложенных кораблей. Если Вы успешно прошли это испытание, то можете смело направляться для постановки задачи. При этом не забудте представиться, набрав свое имя на клавиатуре.

В процессе выполнения боевой задачи Вам необходимо уничтожать все цели, которые идентифицируются (F9) как "ENEMY" (враг) или начинаются с букв "VC" (вьет-конг). Все сообщения отображаются сверху экрана. Карта оперативной обстановки вызывается клавишей

"M". Ваш катер изображен крестиком, а цель, к которой нужно стремиться - стрелкой. Причем Вы всегда сможете определить направление движения и стрельбы, посмотрев на цифровой указатель, расположенный обычно в центре пульта управления. Указатель курса показывает Ваше направление в градусах (ведя отсчет по часовой стрелке от направления на Север).

Когда Вы установите все режимы игры и выберете оружие для катера, то попадаете в рубку.

Клавиши управления рубке.

UP - вперед;
DOWN - назад (сначала - уменьшение мощности, потом - переключение на задний ход);
LEFT - влево;
RIGHT - вправо;
C - обзор вправо;
X - обзор по центру;
Z - обзор влево;
F1 - включение/выключение электропитания;
F2 - включение/выключение двигателей;
F3 - включение/выключение радара (находится справа);
F10 - приказ на открытие огня;

Клавиши управления у оружия.

ENTER - огонь.
UP - выше;
DOWN - ниже;
LEFT - вращение влево;
RIGHT - вращение вправо;
F1 - включение/выключение системы управления огнем;
F2 - снятие/установка предохранителя;
F3 - включение/выключение указателя точности наведения;
F4 - приказ рулевому: двигаться в обратном направлении;
F5 - приказ: взять левее;
F6 - приказ: взять правее;
F7 - приказ: двигаться тише;
F8 - приказ: двигаться быстрее;

Общие клавиши управления.

F9 - идентификация цели;
Z - переход в рубку, обзор влево;
X - переход в рубку, обзор прямо;
C - переход в рубку, обзор вправо;
V - передняя пушка;
B - центральная пушка;
N - задняя пушка;
M - карта;
< - вид на катер сзади и перечнень уничтоженных целей;
> - задача;
? - состояние экипажа и катера;
+ - включение/выключение ускорения времени;
S - включение/выключение звука;
D - переключение уровня детализации изображения местности;
E - включение/отключение звука двигателя;
ESC - пауза;
CTRL+Q - выход в DOS;

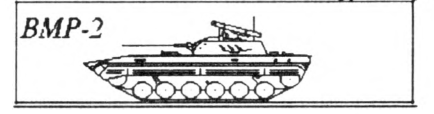
"GUNSHIP"

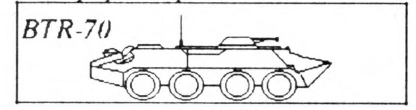
Вам предлагается освоить управление боевым вертолетом и выполнить на нем ряд боевых полетов, причем Вы можете выступать в роли пилотов с различной квалификацией.

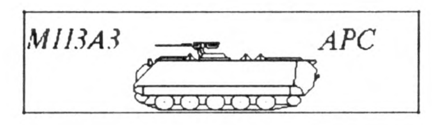
После загрузки игры Вы должны проявить свои знания в боевой технике для того, чтобы не уничтожить "своих" и не бояться что БМП атакует Вас сверху. Вы смотрите на рисунок и с помощью курсора указываете на название техники из предложенного списка.

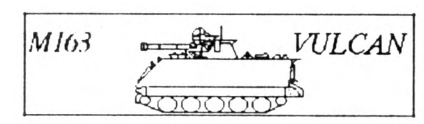
Если же из ваших ответов всетаки следует что БМП летает, то Вас отправляют на практику, где Вы на собственной шкуре узнаете что летает, а что стреляет.

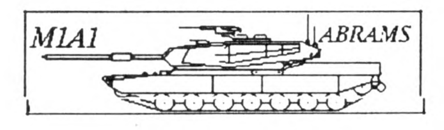
Для тех, кто не сможет разобраться в своих чувствах во время практических полетов и не сможет отличить самолет от мясорубки, приводятся рисунки образцов боевой техники.

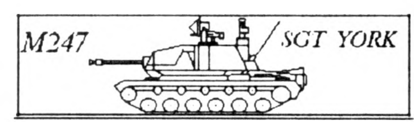


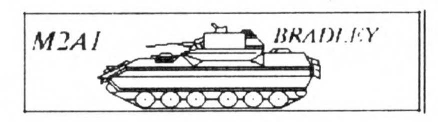


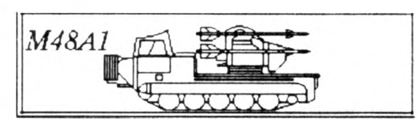


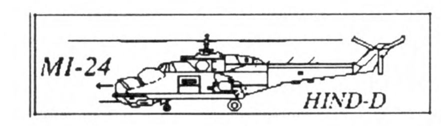


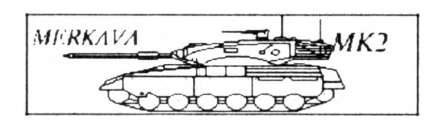


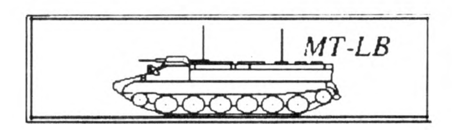


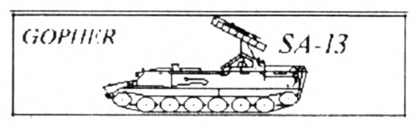


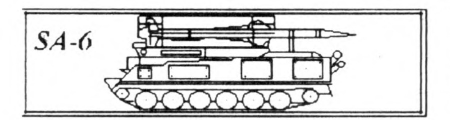


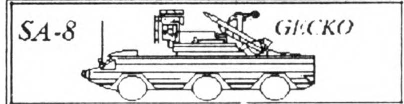


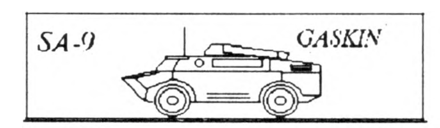


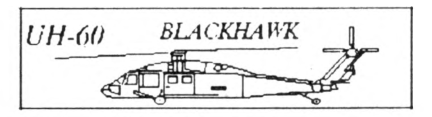


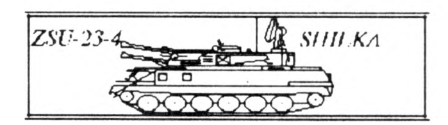












После успешного идентификационного теста появляется меню, с помощью которого Вы сможете изменить начальные установки в игре. Изменения производятся с помощью опций, расположенных в верхней части экрана.

Текущие значения показаны на основном экране:

CURRENT PILOT (текущий пилот).

Для выбора пилота или установки имя нового пилота Вам необходимо выбрать опцию "PILOT". На экране высвечивается список пилотов. С помощью курсорных клавиш и клавиши ENTER Вы можете выбрать нужного Вам пилота, или с помощью опции "ERASE PILOT" занести имя нового пилота в список.

CURRENT DUTY ASSIGNMENT (текущее место назначения).

Изменить место боевых действий Вы можете выбрав опцию "DUTY". С помощью курсорных клавиш и клавишы ENTER Вы можете выбрать подразделение и место дислокации.

- тренировочный полет в США;
- юго-восточная Азия;
- центральная Америка;
- средний Восток;
- восточная Европа.

CURRENT STYLE OF FLYING (текущий стиль полета)

Изменить текущий стиль полета можно выбрав опцию "STYLE". В этом меню Вы можете выбрать уровень (степень) риска:

- REGULAR MISSIONS;
- VALUNTEER MISSIONS;
- VALUNTEER HAZARDOUS DUTY.

CURRENT REALITY LEVELS (степень приближения к реальным условиям)

Изменить ее Вы можете выбрав опцию "REALITY". С помощью курсорных клавиш и клавишы ENTER Вы можете установить реальные условия "REALISTIC" или легкие условия "EASY" в ниже приведенных условиях полета:

- полет вертолета;
- посадка вертолета;
- погодные условия.

Здесь же можно установить уровень мастерства врага.

После установки необходимых характеристик в каждом из меню для продолжения выберите опцию "CONTINUE".

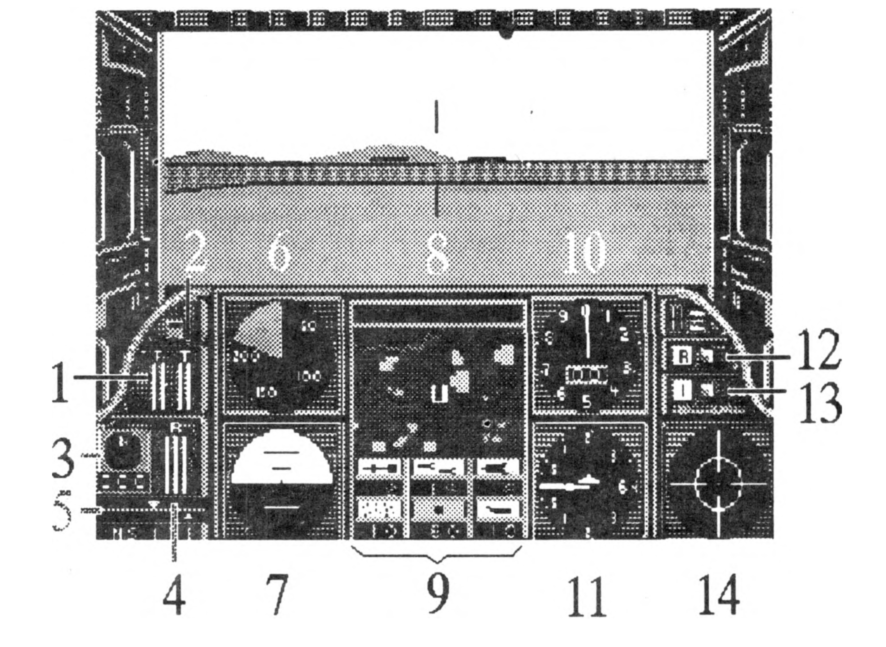
Теперь Вы можете получить боевое задание. На этом экране расположены следующие опции (их количество зависит от ваших установок):
- SEE MAP (просмотр карты);
- SEE INTEL (дополнительные сведения для выполнения задания);
- SICK CALL (отказаться от задания);
После получения задания Вы приступаете к самому приятному моменту - выбору вооружения. Перед Вами на экране изображен вертолет со стандартным запасом вооружения и горючего. Если Вы желаете вооружить его по своему усмотрению - выберите опцию "CLEAR" (очистка).
У вас в распоряжении имеется следующее вооружение:
- 30 mm HEDP AMMO (патроны для 30 мм пушки);
- AV-GAS FUEL (горючее);
- CHAFF (металлизированная модель вертолета для защиты от ракет);
- FLARES (осветительная ракета для защиты от ракет с инфрокрасным наведением);
Для заправки горючим, патронами и иммитаторами выберите квадрат со знаком "+" у соответтствующего пункта и клавишей ENTER и загружайте. Квадрат со значком "-" - выгрузка.
На подвеску вертолета Вы можете вешать 4 типа ракет:
- 2,75" FFAR*7 (неуправляемая ракета);
- 2,75" FFAR*19 (неуправляемая ракета);
- AGM-114A "HELLFIRE" (управляемая ракета "воздух-земля", хорошо бьет по вертолетам)
- AIM-9L "SIDWINDER" (управляемая ракета "воздух-воздух");
Для этого подведите курсор к изображению ракеты и нажмите ENTER. Далее переместите ее к подвеске вертолета и еще раз нажмите ENTER.
Следите за тем, чтобы вес вертолета (CURRENT WEIGHT) не превысил бы максимального веса (MAXIMUM WEIGHT).
Вооружив вертолет и выбрав опцию "CONTINUE" Вы непосредственно переходите к игре.

КАБИНА ПИЛОТА

1 - Указатель горючего
2 - Индикатор мощности турбин
3 - Компас
4 - Указатели мощности двигателей
5 - Соответствие между текущим курсом и направлением к выбранной на карте точке
6 - Индикатор горизонтальной скорости
7 - Индикатор углов крена и тангажа
8 - Локальная карта (участок карты где находится вертолет)
9 - Панель выбранного вооружения (выбранный тип оружия подсвечивается красным цветом)
10 - Индикатор высоты
11 - Указатель вертикальной скорости
12 - Индикатор приближения ракет с радиолокационным наведением
13 - Индикатор приближения ракет с инфрокрасным наведением
14 - Экран радара

Взлет:

Для взлета необходимо включить все три двигателя (клавиши 1,2,3). Клавишой F1 или F2 установить максимальную мощность турбин. После набора необходимой высоты уменьшайте мощность, но смотрите не свалитесь.
Чтобы менять горизонтальную скорость необходимо поднимать или опускать нос вертолета.
При посадке необходимо погасить горизонтальную скорость вертолета до нуля, и постепенно уменьшая мощность турбин медленно опускаться.



После выполнения миссии и приземлении на экране появляется сообщение с информацией о состоянии машины, месте приземления и о результатах миссии. Затем на экране появляется меню с помощью которого вы можете выбрать следующие действия:

1. "изображение фонарика" - осмотр Вашего вертолета на предмет повреждений;
2. "изображение винта вертолета" - немедленный взлет;
3. "заправочный кран" - перевооружение и дозаправка с продолжением игры без ремонта повреждений;
4. "гаечный ключ" - перевооружение, дозаправка, ремонт и продолжение игры;
5. "изображение человека" - покинуть вертолет и выйти из миссии.

Выбрав пятый пункт и пройдя церемонию награждения Вы можете продолжить выполнение других миссий.

Клавиши управления.

F1 - быстрое повышение мощности турбин.
F2 - медленное повышение мощности турбин.
F3 - медленный сброс мощности турбин.
F4 - быстрый сброс мощности турбин.
F5 - обзор влево.
F6 - обзор прямо.
F7 - обзор вправо.
S - просмотр оборудования и вооружения.
D - просмотр повреждений.
M - карта.
V - звук.

1 - **включение/выключение** левого двигателя.
2 - **включение/выключение** левого двигателя.
3 - подключение ротора.
4 - "SIDEWINDER" ("воздух-воздух").
5 - 2.75" FFAR (НУРС).
6 - "HELLFIRE" (УРС).
7 - 30-мм пушка.
8 - отстрел **имитатора** вертолета.
9 - "R" (**индикатор приближения** ракет с радиолокационным наведением)
0 - "I" (**индикатор приближения** ракет с инфракрасной системой наведения).
"-" - отстрел осветительных ракет.
C - изменение **цвета** фона.
SPACE - **просмотр** сообщений и захват целей.
ENTER - огонь.
ESC - выход в меню.

Буквы вверху показывают состояние отдельных узлов вертолета **желтый цвет сигнализирует** о том, что узел поврежден.

"INTO THE EAGLE'S NEST"

Это - игра лабиринтного типа. Вы находитесь в здании, состоящем из подвала (BASEMENT) и трех этажей. Ваша задача - освободить заключенного. В начале игры Вы оказываетесь на первом этаже. В качестве примера в **приложении 2** дан план 1-го этажа с расположним предметов, которые Вы должны собрать.

Выполняя свою миссию, Вы должны уничтожать слолдат противника, и собирать встречающиеся Вам предметы. Ниже показаны изображения всех предметов.

Во время игры на экране сверху вниз отображается:
- количество ключей (KEYS), которые Вы нашли;
- количество патронов (AMMO);
- количество пуль, попавших в Вас (HITS);
- количество набранных очков.

Если в Вас попадет 40 пуль, изображение Вашего солдата начинает мигать, а после 50-й пули Вы погибаете. Если Вы нашли аптечку (FIRST AID), количество ранений становится равным нулю, если еду (COLD FOOD) - уменьшается на 10. Ящики, которые Вам попадаются можно вскрывать выстрелом. Ящик может быть пустой, с сокровищами или с бомбами. Если в ящике находятся бомбы - ни в коем случае не стреляйте второй раз, иначе - взорветесь и погибните. Иногда Вам попадаются офицеры, сидящие за столом. За уничтожение офицера дается 2500 очков, тогда как за солдата - 100 очков. Для того, чтобы подняться на другой этаж или опуститься в подвал, необходимо найти парольную карту и лифт. Без парольной карты в лифт Вы не войдете.

Клавиши управления:
Курсорными клавишами Вы управляете перемещением солдата;
SPACE - огонь;
CTRL-R - выход из игры;
CTRL-[- выход из игры в DOS;
CTRL-S - вкл./выкл. звука.

Полезные советы:

1. Максимальный боезапас - 99 выстрелов, поэтому не старайтесь забирать все патроны, они Вам еще могут пригодиться.

2. Не берите лишнюю еду (COLD FOOD) и аптечки (FIRST AID), они Вам могут пригодиться в дальнейшем.

3. Нельзя стрелять в ящик с бомбами поэтому, когда уничтожаете врагов следите, чтобы на линии стрельбы не оказались ящики с бомбами.

4. Старайтесь не выскакивать на свободное пространство, двигайтесь вдоль стен, иначе Вас окружат и быстро уничтожат.

5. Внимательно следите за своим боезапасом и жизнью.

6. Будьте внимательны - противник может оказаться и в тех комнатах, в которых Вы всех уже уничтожили.

"KING'S QUEST 4"

Легенда.

Однажды в королевстве Давентри, жил король Эдвард. У него не было детей и он был очень стар. Беспорядок царил в королевстве с тех пор как были утеряны три великих сокровища.

Король Эдвард послал за своим самым храбрым, сообразительным и смелым рыцарем сиром Грэхэмом.

"Я вызвал тебя, чтобы сообщить о своем желании сделать тебя наследником трона. Далеко за пределами королевства спрятанны украденные много лет назад три великих сокровища Давентри, без которых наше королевство не сможет вернуть себе былое процветание и славу. Верни их и корона станет твоей... После моей смерти. В случае твоей неудачи королевство попадет в руки дьявольских сил, которые будут использовать волшебство сокровищ против нас."

Сир Грэхэм отправился туда, куда не ступала нога человека и возвратился с победой.

После смерти старого короля он унаследовал трон и стал править землей с помощью волшебного зеркала и других сокровищ Давентри.

На третий год царствования король Грэхэм стал чувствовать себя одиноким. И случилось так, что однажды, стоя перед волшебным зеркалом, он увидел прекрасную девушку и сердце его воспылало любовью.

"О мудрое зеркало! " - воскликнул Грэхэм - " я горю желанием сделать эту девушку своей невестой! Где мне ее найти! ? ". Отвечало волшебное зеркало: "Эту девушку зовут Валанис. Старая колдунья Нагаса унесла ее в заколдованную страну и заточила в хрустальном замке, охраняемом страшным зверем. Чтобы освободить ее, Вам следует отправится в королевство Колыма, где Вы сможете найти ключи к трем дверям заколдованного царства".

Король Грэхэм отправился в путешествие, сразился с ужасным зверем и освободил прекрасную Валанис, которая стала его невестой, а затем и женой.

Спустя два года после их свадьбы у них родилась двойня; Александр, поразительно похожий на своего отца и дочь Розелла, прекрасная, как своя мать. Жили они мирно и счастливо, пока не пришла в их королевство беда. Из глубины лесов к королевству Давентри пробирался трехглавый дракон, оставляя за собой опустошенные земли.

Вскоре все население Давентри застонало от новостей близкого приближения дракона.

Много времени утекло с тех пор и много слез пролилось на той земле. Все королевство было опустошено, а принцесса Розелла похищена. И никто не знал, как побороть нечеловеческую силу дракона.

Приключения Розеллы легли в основу увлекательнейшей игры.

Все, что надо делать - это путешествовать, наблюдать, изучать, пытаться разговаривать с другими героями.

Представьте, что Вы Льюис и Кларк - великие американские первооткрыватели. Вам необходимо составить карту Вашего пути.

В главном меню выберите удобную для Вас скорость перемещения. В нужный момент игры Вы можете ее изменить. Набрав " LOOK ON THE... " или нажав клавишу "TAB", Вы можете узнать, что Вы имеете из предметов в данный момент игры.

Чаще сохраняйте свою игру.

Западный Тамир.

Вам могут встретиться:

Пен - сатир (полукозел - получеловек).

Купидон - у него есть вещи, которые Вас заинтересуют.

Рыбак и его жена - будучи хорошими людьми, они, возможно, Вам помогут.

Путешествующий менестрель - музыкант, играющий на лютне.

Зеленая лягушка - если у Вас будет золотой шар Вы сможете ее поймать. У нее есть также кое-что, что Вас заинтересует.

Единорог, который от Вас убегает, но не всегда.

Цель этого этапа - собрать предметы, которые Вам понадабятся в дальнейшем.

У Вас могут возникнуть проблеммы с героями игры.

Кое-что мы Вам подскажем.

Остановить танцующего сатира Вам поможет лютня менестреля.

Вам понадобятся стрелы и лук купидона. Вы их получите, если последуете за ним в воду. Он испугается Вас и улетит без стрел и лука.

Удочку Вы можете получить в обмен на мешочек с алмазами.

Лютню менестреля Вы получите, если предложите ему книгу Шекспира.

Поймать лягушку Вам поможет золотой шар, который Вы найдете под мостом. Лягушка - это закалдованный принц. Поцелуйте его, и Вы получите маленькую золотую корону.

Проплыв "пару экранов" океана, Вы окажетесь на острове Дженесты. Остерегайтесь акул!

Будет мудро сохранить игру перед тем, как Вы пуститесь в плавание.

Стрелы купидона сделают единорога Вашим другом.

Мост, под которым лежит золотой шар, находится на пустынном острове (но не на острове Дженесты), внутри разбитой шлюпки. Вам поможет кит. Убедитесь, что у Вас есть павлинье перо и дохлая рыба, прежде чем окажетесь в глотке кита. С помощью пера заставьте кита чихнуть (пощекотите ему глотку). Проплывите немного и Вы - на острове. Накормите пеликана рыбой и он вернет Вас в Тамир. Рыбу можно поймать только там, где ее ловит рыбак. Червяка для наживки отнимите у птицы.

Восточный тамир.

Людоед и Людоедиха (!). Отвратительные создания, сторонитесь их любой ценой. Они ничего не смогут сделать для Вас полезного и опасайтесь собаки, когда входите в их дом.

Семь гномов. Они не захотят Вам помочь до тех пор, пока Вы первым не сделаете для них что - нибуть приятное.

Робин и червь. Вам нужен червь для наживки.

Тупицы Лолоты. Эти отвратительные твари выполняют грязную работу для Лолоты, злой волшебницы. Однако, решение игры требует Вашей встречи с Лолотой, поэтому Вы не сможете их избежать:

- три одноглазых ведьмы, живущие в мрачной пещере ужасов, получить то, что Вам нужно, у них будет не так - то просто;
- мертвецы - Вам лучше их посторонится, в противном случае Вы закончите как и они;
- мумия - в основном она для эффекта;
- страшный лес, в котором живут человекоподобные деревья, не подходите к ним слишком близко - это опасно для жизни.

Как войти в дом людоеда, если он заперт?

Дом будет заперт до тех пор, пока Лолота не спросит у Вас волшебную курицу. Она не спросит волшебную курицу, пока вы не приведете к ней единорога. Чтобы собака пустила Вас

в дом, киньте ей кость, которую найдете под водопадом. Когда Вы попадете в дом людоеда, спрячьтесь в чулане. В нем Вы увидите замочную скважину, посмотрите в нее. Вы увидите последовательность картинок, которые показывают, как в дом людоеда приносят курицу. Когда картинки закончатся, выйдите из чулана и берите курицу, но побыстрее. Захватите из спальни топор, он поможет пробраться сквозь жуткий лес.

Вам необходимо отнять стеклянный глаз у трех ведьм. Прежде, чем войти к ним в пещеру, сохраните игру. Обойдите нападающую ведьму и встаньте перед котелком. Отойдите как можно дальше от нее и идите прямо к другим ведьмам, затем встаньте там, где они только что оставили стеклянный глаз. Как можно быстрее наберите "GET THE EYE" (в некоторых версиях этой игры это можно сделать заранее) и нажмите <ENTER>. Как только Вы взяли глаз ведьм, Вас больше не тронут. Стеклянный глаз Вам ни к чему, но он очень нужен ведьмам и Вы сможете обменять его на кое-что полезное. Но не спешите: выйдите сначала из пещеры и дайте понять ведьмам, что Вы уходите с глазом, затем вернитесь. Ведьмы бросят Вам предмет и пожелают вернуть себе глаз. Возьмите этот предмет. Что касается глаза - возвращать его или нет - это Ваше дело.

Значат ли что-нибуть надгробные надписи на кладбище? Да, некоторые значат. С наступлением темноты это станет более очевидным. В доме с призраками, Вы встретитесь с пятью существами и на то, что они хотят, укажут надписи на гробовых плитах. Но учтите - с помощью лопаты Вы выкопаете только пять предметов, после чего она сломается.

Попасть в склеп Вы сможете только после наступления темноты и после того, как Лолота попросит у Вас ящик Пандоры. Существует ключ от двери склепа, который Вы найдете внутри дома привидений. Его удастся получить также после сумерек, после Вашей расправы с ведьмами (ключ спрятан в органе).

После того, как Вы окажетесь в доме семи гномов, наведите порядок, дабы завоевать расположение этих милых человечков. Вы увидите их только к ленчу. После еды они снова уйдут работать, один из них оставит мешочек с алмазами. Возьмите его и верните хозяину. Он будет тронут Вашей честностью и позволит оставить его у себя, плюс подарит Вам фонарик. Теперь у Вас есть мешочек с алмазами, чтобы расчитаться с рыбаком за удочку. Чтобы гномы пустили Вас в свою алмазную шахту - наведите снова порядок в их доме.

Выполните все просьбы Лолоты, иначе Вам не решить загадки и игры.

В водопаде есть кое-что интересное. Присмотритесь к нему повнимательней. За водопадом есть пещера, но чтобы попасть в нее Вам необходимо стать лягушкой - наденьте маленькую золотую корону, которую Вы получили у лягушки из пруда.

Чтобы Вас не тревожили мертвецы в доме с привидениями у Вас должен быть жук-скоробей, который Вы получили от слепых ведьм.

В океане.

Вы встретите:

Акулу - избегайте ее любой ценой. Лучше всего сохранить игру прежде, чем отправиться в путешествие по океану.

Кит - не покажется до тех пор, пока Лолота не попросит Вас привести единорога.

Павлин - он живет на острове Дженесты. Там Вы найдете павлинье перо.

Феи дженесты - маленькие волшебницы защищают и заботятся о своей королеве Дженесте. Но Вам они не помешают - они просто часть сказки.

Добрая волшебница Дженеста - смертельно больна, но все, что Вы для нее сможете сделать - это вернуть ее талисман от Лолоты.

Дельфин - поможет Вам вернуться в Тамир.

Пеликан - накормите голодного пеликана и он поможет вызвать дельфина.

На пустынном острове Вы, возможно, увидите разбитую шлюпку. Загляните в нее и Вы найдете золотую уздечку для единорога. Для этого зайдите внутрь лодки и наберите "LOOK AT THE GROUND".

Дом томира.

Вы обязательно встретите:

Ребенок - привидение, которое Вы увидете плачущим в детской.

Скупой дух - это дух старого скряги, шатающийся по дому, стонущий и жалующийся, волочащий за собой цепи.

Грустная девушка - привидение, плачущее в спальне наверху.

Лорд поместья привидений - он также шатается по дому, как-будто в поисках чего-то.

Привидение маленького мальчика - оно очень озорное, но также очень нужное для Вас - оно может привести Вас к очень важному открытию.

Все, чем Вы сможете помочь приведениям, ищите на кладбище под их могилами, если у Вас, конечно, есть лопата.

Днем в доме Вы не найдете ничего интересного. Но Вам стоит взглянуть на портрет на стене - Вы откроете для себя потайную дверь. Посмотрите на книжные полки - видите книгу Шекспира? Ее Вы должны отдать путешествующему менестрелю. Люк наверх в спальню откроет привидение маленького мальчика, но только с наступлением темноты.

Если Вы думаете, что орган не так прост, то Вы не ошибаетесь. Но его загадка раскроется только после того, как Вы повидаетесь со всеми привидениями. Привидение маленького мальчика приведет Вас на чердак, где Вы найдете ноты небольшого музыкального произведения. Что с ним делать? Помните потайную дверь в гостиной? Орган!...

Если поиграть на органе, то откроется потайной ящик, в котором спрятана отмычка от двери склепа на кладбище.

Пещера и болото троля.

В пещере за водопадом Вы встретите троля - так или иначе Вам придется пройти через пещеру, чтобы добраться до дерева с волшебным плодом - постарайтесь избежать столкновений с ним.

Вы найдете кобру на маленьком острове среди болота. Она охраняет дерево, на котором растет волшебный плод. Чтобы его получить Вам необходимо обезвредить кобру.

В пещере темно и, чтобы что-нибудь увидеть, Вам необходимо включить фонарик, подаренный гномами. Но прежде сохраните игру. В пещере троля Вы найдете кость. Вспомните о большой собаке из дома людоедов. Без этого лакомства для собаки Вы просто не сможете войти в дом.

У входа в пещеру лежит бревно. Положите его поперек щели в пещере и очень осторожно перейдите через нее. Оно Вам поможет пробраться на маленький остров на болоте в самом конце тропинки из болотных кочек. На острове Вам пригодится флейта Сатира. Музыка флейты действует на змею завораживающе, но ненадолго.

Замок Лолоты.

В замке Вы встретите:

1. Лолота - злая волшебница, полная противоположность Дженесте, доброй феи. Она постарается помешать осуществлению Ваших планов, но Вам лучше быть к ней благосклонным, выполнив ее условия.

2. Эдгар - уродливый сын Лолоты. Он очень добрый и тихий и с открытой душой парень. Вы ему очень нравитесь и он может Вам предложить некоторую помощь.

3. Тупицы - болваны Лолоты, отвратительные существа помогающие злой волшебнице, в осуществлении ее зловещих планов. В любом случае Вам не избежать встречи с ними, но в конце игры все-таки постарайтесь с ними не сталкиваться.

4. Ворон Лолоты - просто часть истории игры - он не сможет ни помочь Вам, ни помешать.

В этой части игры Лолоте нужны ящик Пандоры, курица которая несет золотые яйца и единорог. Вам необходимо привести их к ней, чтобы достичь конца игры.

Вы окажетесь запертым в спальне башни. Помощь придет извне. Эдгар просунет под двери

розу, к которой привязан золотой ключ. Этот ключ отопрет дверь. Чтобы не упасть с крутой лестницы, и чтобы избежать неудачи в других местах, попытайтесь снизить скорость Вашего движения.

Вам придется пройти мимо спящих тупиц Лолоты. Некоторые из них сразу просыпаются, как только Вы приближаетесь к ним слишком близко, другие просыпаются просто случайно. Прежде всего сохраните игру в этой точке. Затем попытайтесь пройти мимо спящих чудовищ на как можно большем растоянии от них. Возможно с нескольких попыток Вам удастся это сделать.

Вы оставили свои вещи на кухне в замке! Но чтобы к ним пробраться придется пройти мимо спящих чудовищ. И, как только Вы снова их получите, еще раз сохраните игру перед тем, как отправиться в гостинную. У Вас возникнут трудности с чудовищами при попытке пройти в восточный коридор. Вы не сможете туда попасть, пока об этом не распорядиться Лолота. Прежде чем получить талисман у Лолоты, вспомните о стрелах купидона. У Вас должна остаться последняя золотая стрела.

Волшебную курицу и ящик Пандоры ищите в кладовке. А как быть с единорогом? Будучи добрым и справедливым освободите его.

"LASVEGAS"

Загрузив эту игру, Вы попадаете в мир казино. Здесь Вам предлагают различные игры, в которые Вы можете просадить все свои деньги. На игру Вам дается 500$, впрочем, если Вы их проиграете Вам охотно дадут взаймы.

Итак, Вы приехали в Ролс-Ройсе и стоите у дверей казино с прекрасной женщиной или красивым мужчиной (ненужное зачеркнуть) и выбираете, в какую игру сыграть. Мы пойдем по порядку.

SLOTS.

Запуск игры производится клавишей "S".

Перед Вами "однорукий бандит". Если Вы давно играли в эту игру, то кратко напоминаем правила.

Перед игрой задайте, сколько $ Вы будете бросать в автомат. Чем больше ставка, тем больше шанс выиграть. Один $ - комбинации на одной горизонтальной линии, 2$ - на двух горизонтальных линиях, 3$ - на трех горизонтальных линиях, 4$ - три горизонтальные линии и одна диагональная и 5$ - три горизонтальные линии и две диагональные. Выбор ставки производится клавишей "B". Установив ставку смело дергайте за рычаг (клавиша "P" или "ENTER") и смотрите, какая комбинация Вам выпадет. Если выпадает выигрышная комбинация, то в ячейке для выдачи денег появляется цифра Вашего выигрыша. Слева и справа от ячейки выдачи денег нарисованы выигрышные комбинации и сколько они стоят. В левом нижнем углу показано сколько у Вас денег. Выигрыш автоматически прибавляется к Вашим деньгам.

Q - выход

CTRL - включение и выключение звука

Переходим к следующей игре.

BLACK JACK.

Карточная игра BLACK JACK запускается клавишей "B".

Эта игра почти такая же, как наше совковое "Очко", которое занимает второе место по умственным затратам после перетягивания каната. Здесь тоже нужно собрать 21 очко, только картинки здесь идут по 10 очков. С Тузом здесь творятся интересные вещи. Если у Вас карты и одна из них Туз, но их сумма не превышает 15 очков, то Туз считается за 11 очков, если сумма превысит 15 очков, то Туз считается за одно очко.

Когда Вы набираете "BLACK JACK", то противник добавляет 50% ставки и наоборот.

На экране показано, сколько у Вас денег - "TOTA L :...". Ваша ставка - "YOUR BET" и клавиши управления.

Клавиши управления.

F1 - плюс 2$. |
F2 - плюс 10$. | Клавиши для ставок
F3 - минус 2$. |
F4 - минус 10$. |

C - обнуление ставки.

F5 - деление. Вы делаете еще одну ставку и Ваша вторая ставка переходит на другое поле. Игра происходит на двух полях (как-будто Вы играете втроем).

F6 - оставаться. Нажимайте, когда Вы больше не хотите брать карт.

F7 - двойной. Удвоение ставки. Добавляется еще одна карта и происходит открытие карт.

F8 - удар. Взять еще одну карту.

F9 - подтверждение. Добавляется 50% ставки.

F10 - торговля. Раздача карт.

H - подсказка. В квадратах где расположены F1, F2, F3 и F4 при игре появляется сумма набранных Вами карт (очень удобно, рекомендую).

? - какие карты учавствовали в играх, сколько раз они учавствовали в играх и сумма всех карт. Для продолжения игры нажмите "ENTER".

CTRL - включение и выключение звука.

Q - выход

Когда Вы выигрываете, снизу появляется надпись: "YOU HAVE WON ..." - Ваш выигрыш ....

Когда Вы проигрываете, появляется надпись: "YOU HAVE LOST ..." - Вы проиграли.

Переходим к третьей игре.

POKER.

Это карточная игра. Запуск игры производится клавишей "P".

Правила игры:

Из сданых пяти карт требуется собрать определенные комбинации и чья комбинация старше, тот и выигрывает. Можно один раз произвести замену ненужных Вам карт. В таблице указаны комбинации в порядке возрастания (первая - самая младшая, последняя - самая старшая) и примеры этих комбинаций.

КОМБИНАЦИЯ	ПРИМЕРЫ
Одна пара (две одинаковых карты)	2 и 2 или В и В
Две пары	3, 3 + Д, Д или К, К + 10, 10
Тройка (три одинаковых карты)	6, 6, 6 или Т, Т, Т
Стрит (расположение карт по порядку)	5, 6, 7, 8, 9 или 9,10, В, Д, К
Флеш (все карты одной масти)	
Фул (две одинаковых карты + 3 одинаковых)	5, 5 + К, К, К или В, В + 2, 2, 2
Каре (четыре одинаковых карты)	10, 10, 10, 10 или Т, Т, Т, Т
Флеш - роял (стрит одной масти)	
Покер (четыре одинаковых карты + джокер)	

Так как в данной программе отсутствуют джокеры, то собрать покер невозможно.

Перед началом игры установите ставку. Ставка устанавливается клавишей "B". Максимальная ставка 5$. Если Вы хотите обнулить ставку, то после того, как Ваша ставка станет 5$ нажмите еще раз клавишу "B". Нажав "ENTER" Вы перевернете карты. Посмотрите, какую комбинацию Вы будете собирать. Под картами расположены прямоугольники с надписями "HOLD" и с цифрами. Карты, которые Вы не хотите менять нужно пометить. Для этого нажмите цифры, которые расположены под этими картами (1, 2, 3, 4 или 5). Прямоугольники под помечеными картами окрашиваются в желтый цвет. Если Вы неправильно пометили карту, то еще раз нажмите на туже цифру. После этого нажмите "ENTER" и ненужные карты поменяются. Если после замены у Вас выпала выигрышная комбинация, то наверху появится надпись, указывающая, какую Вы собрали комбинацию и сколько $ выиграли. Если нет выигрышной

комбинации, то появится надпись: NOTHING YOU LOST - нет выигрышных комбинаций.

В левом верхнем углу показано, сколько у Вас денег и какая ставка.

Q - выход.

CTRL - включение и выключение звука.

Маленький нюанс. В этой версии пара, собранная из карт, достоинство которых меньше валета, выигрышной не считается.

Переходим к последней игре - рулетке.

ROULETTE.

Советую потреннироватся в эту игру, жизнь - это интересная штука и Вы можете хоть завтра попасть на настоящую рулетку.

Запуск программы производится клавишей "R".

Правила игры:

Раскручивается рулетка, которая разбита на 38 ячеек с числами, бросается шарик и число, на котором остановится шарик, является выигрышным. Поле также разбито на квадраты (Вы это видете на своем мониторе). Если шарик попадает на число, которое помечено в Ваших ставках, то Вы выигрываете. Выигрыш зависит от величины ставки и от того на что Вы ставили.

Варианты ставок и во сколько раз увеличивается выигрыш:

- число (в том числе 0 и 00)

Ставите ставку на одно число. Выигрыш - 36 Ваших ставок.

- два числа

Ставите ставку на горизонтальную или вертикальную линию между двумя числами. Вигрыш - 18 ставок.

- четыре числа

Ставите ставку на пересечении горизонтальных и вертикальных линий четырех чисел (в центр образованного ими креста). Выигрыш - 9 ставок.

- 1 st 12

Первые 12 номеров. Выигрыш - 3 ставки.

- 2 nd 12

Вторые 12 номеров. Выигрыш - 3 ставки.

- 3 rd 12

Третьи 12 номеров. Выигрыш - 3 ставки.

- 1 st

Первая линия из 12 номеров. Выигрыш - 3 ставки.

- 2 nd

Вторая линия из 12 номеров. Выигрыш - 3 ставки.

- 3 rd

Третья линия из 12 номеров. Выигрыш - 3 ставки.

- 1 to 18

С 1-го по 18 номер. Выигрыш - 2 ставки.

- 19 to 36

С 19-го по 36 номер. Выигрыш - 2 ставки.

- Прямоугольник красного цвета

Ставка на все номера, стоящих на красном поле. Выигрыш - 2 ставки.

- Прямоугольник черного цвета

Ставка на все номера, стоящих на черном поле. Выигрыш - 2 ставки.

- EVEN

Ставка на все четные номера. Выигрыш - 2 ставки.

- ODD

Ставка на все нечетные номера. Выигрыш - 2 ставки.

Перед игрой установите ставку (левый верхний угол экрана). Максимальная ставка - 200$.

На игровом столе Вы увидите жетончик с изображенным на нем "баксом". Чтобы сделать ставку нужно подвести жетон к нужному месту и нажать ENTER. Жетон управляется

курсорными клавишами. Можно делать ставки до момента, пока Ваше пари не достигнет 200$.

Клавиши управления:

F1 - плюс 5$ к ставке.
F2 - плюс 1$ к ставке.
F3 - минус 5$ к ставке.
F4 - минус 1$ к ставке.
C - обнуление ставки.
S - запуск рулетки.
Q - выход.
CTRL - вкл/выкл звука.
R - обнуление пари.

Еще несколько моментов.

На заставке, где Вы стоите перед входом в казино есть еще 3 клавиши управления:

F9 - если поиграв в одну игру, Вы переходите ко второй, то деньги, которые у Вас были, остаются с Вами. Для предотвращения этого нажмите F9.

F10 - сохранение в памяти Вашего выигрыша.

Q - выход в DOS.

После загрузки, перед игрой, Вас спросят: "Какая цифра находится над указанной буквой ?". Нажимайте любую цифру, невзирая на лица и начинайте игру.

Приятной Вам игры !!!

"LEMMINGS"

После загрузки игры на экране появляется меню выбора компьютера:
1 - IBM PC
2 - IBM PS2
3 - AMSTRAD
ESC - выход в ДОС.

После выбора соответствующего компьютера на экране появляется главное **меню:**

F1 - GAME PLAYER (старт игры);

F2 - NEW LEVEL (выбор уровня игры, чтобы попасть на нужный Вам уровень необходимо ввести десятизначный код уровня);

F3 - включение/выключение звука;

F4 - определение органов управления. В этом варианте Вы получите еще одно **меню.**

1. MOUSE.
2. JOYSTICK.
3. KEYBOARD:

Q - вверх;
A - вниз;
O - влево;
P - вправо;
SPACE - назначение выбранной функции;
ESC - выход в DOS.

Кроме этих функций в главном меню с помощью курсорных клавиш "UP" и "DOWN" можно выбрать уровень сложности игры (FUN, TRICKY, TAXING, MAYHEM).

Для начала игры нажмите F1 и перед Вами начинаются удивительные похождения лемингов по подземелью. Тут их ожидают различные непреодолимые на первый взгляд препятствия, которые им надо преодолеть с Вашей помощью и попасть к себе в домик. При этом необходимо потерять как можно меньше собратьев. Каждый зверек может выполнять какую-либо работу и если они работают слаженно, то их движение к цели не остановить, так же как и поток живых лемингов в тундре во время миграции.

На игровом экране отображена часть подземелья. Внизу экрана отображается количество

появившихся зверьков, процент дошедших до цели, оставшееся время игры, окна различных функций управления и карта лабиринта, на которой отображается положение зверьков. Для того, чтобы просмотреть полностью все подземелье необходимо подвести курсор в крайнее левое или крайнее правое положение. Лемминги передвигаются сами до тех пор пока не натыкаются на препятствия, после этого в игру вступаете Вы. Ваша задача помочь им преодолеть все препятствия, и с наименьшими потерями добраться до домика. Для того, чтобы заставить лемминга произвести какое-либо действие, необходимо выбрать соответствующую функцию клавишами "F1"-"F12" на клавиатуре или курсором мыши выбрать соответствующее окно функции.

F1 - увеличить интервал между появлением леммингов.
F2 - уменьшить интервал между появлением лемингов.
F3 - влезать вертикально вверх по стенам.
F4 - парашют.
F5 - взрыв через пять секунд.
F6 - поворот.
F7 - построить лестницу.
F8 - копать вперед.
F9 - копать вниз под углом 45 градусов.
F10 - копать вертикально вниз.
F11 - пауза.
F12 - взрыв всех леммингов.

Цифра в окне функции показывает скольким леммингам ее могут присвоить. Затем подвести курсор в нужное место подземелья и, когда в него попадет зверек, курсор примет вид квадратика. Нажатием клавиши "SPACE" Вы заставите зверька произвести необходимое действие. В игре не просто нужно взрывать, копать и продвигаться вперед, необходимо продумать как это сделать с наменьшими потерями. Например, на 9 уровне лемминги падают с большой высоты и разбиваются, а у Вас имеется всего 5 парашютов. В этом случае лемминги, которые спустились на парашютах должны построить для остальных лестницу. Если Вы довели леммингов до домика не превысив процент потерь, то можете перейти на следующий уровень игры. Коды которые появляются при переходе с уровня на уровень записывайте. По этому коду Вы можете в любое время попасть на соответствующий уровень, выбрав в главном меню клавишей "F2" пункт "NEW LEVEL". Ниже приведены коды 12 первых уровней:

2) CINLMFLQDT;
3) NJLDLCADCY;
4) HNLHCIOECW;
5) LDLCAJNFCK;
6) DLCIJNLGCT;
7) HCANNNLHCW;
8) CINNLDLICJ;
9) CAKHMDLJCK;
10) IKHMDLCKCT;
11) NJOLLBALCK;
12) HMDLCINMCY.

"MAUSE"

Маленькая мышка бегает по подвальному лабиринту и поедает кусочки сыра. За мышкой охотится страшная змея. Задача игры - набрать максимальное колличество очков. Как только Вы съедаете определенное количество сыра, Вы переходите к следующему лабиринту.

Маленькие хитрости:

- скорость у мышки и змеи одинаковая;
- когда Вы съедаете денежку, то получаете 1000 очков, но змея тоже старается ее съесть;
- поворачивать нужно заранее, до поворота;

Играть в игру можно до бесконечности, так как за каждые 20000 очков Вы получаете новую

мышку, а лабиринты повторяются по кругу.

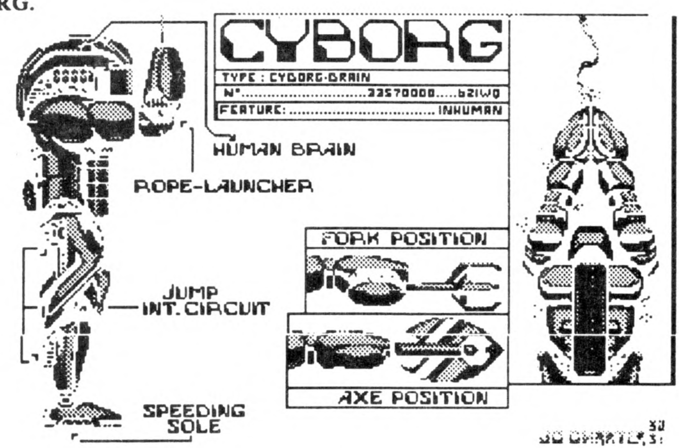
Клавиши управления:

RIGHT - вправо;
LEFT - влево;
UP - вверх;
DOWN - вниз.
Приятного аппетита.

"METALL MUTANTS"

Вы попали на чужую планету, населенную враждебными Вам чудовищами. На планету был послан робот, который может принимать различные формы для борьбы с врагами. Он может принимать форму кибера, дракона, танка. Для уничтожения врагов нужно принимать ту или иную форму, например: для уничтожения роя пчел, лучше всего принимать форму дракона и уничтожать их огнеметом из головы, для уничтожения летающих тварей с копьями лучше использовать танк. Идя по дороге, Вы должны подбирать кассеты с программами, которые дают Вам дополнительное оружие и возможности. Эти кассеты могут лежать на дороге или подвешены на каких-нибудь конструкциях. Полное описание возможностей и оружия даны в первых трех картинках после загрузки программы.

1. CYBORG.



-подзарядка энергией через голову (HUMAN BRAIN);

-лебедка, которая находится в руке и с помощью которой Вы можете подниматься на высотные конструкции (ROPE-LAUNCHER);

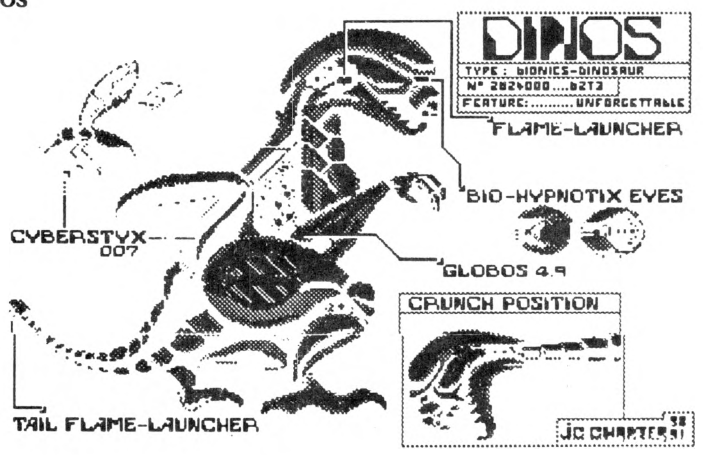
-удар трезубцем вперед (FORK POSITION);

-удар топором сверху вниз (AXE POSITION);

-электрический разряд вокруг себя (для уничтожения летающих птиц);

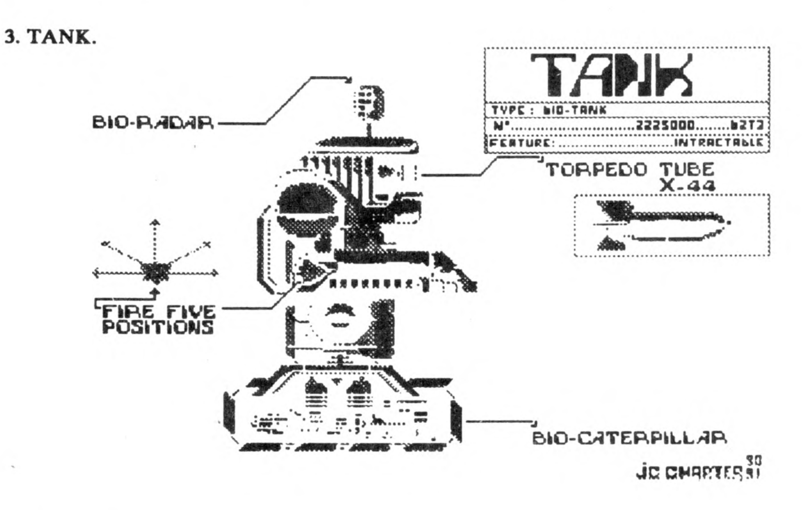
-прыжок (JUMP INT.CIRCUIT);

2. DYNOS



-огнемет в голове (FLAME-LAUNCHER);
-огнемет в хвосте (TAIL FLAME LAUNCHER);
-может кусать челюстями (CRUNCH POSITION);
-может управлять кибернетическим комаром (CYBERSTYX 007);
-может бить лапой (GLOBOS 4.9).

3. TANK.



-биорадар (BIO-RADAR);

-торпеда (TORPEDO TUBE);

-огонь в фиксированных направлениях вправо, влево, вверх и вверх под углом сорок пять градусов как влево так и вправо
(FIRE FIVE POSITION).

В начале пути Вы обладаете не всеми возможностями перечисленными выше. Если Вы попытаетесь использовать возможность, для которой еще не нашли программу с кассетой, компьютер внизу напишет, что данная программа не загружена. Ваша энергия убывает только при соприкосновении с врагами. Энергия отображается в низу экрана в виде горизонтальной полоски. Периодически Вам встречаются станции энергетической подзарядки. Подзаряжаться Вы можете в режиме робота встав под станцию, которая висит в воздухе и дожидается Вашего прихода. Справа от индикатора энергии отображаются набранные Вами очки, а еще правее очертания Вашего врага при его появлении. Если там будет отображено очертание "ручки" это говорит о том, что вы подобрали кассету с программой и у Вас появилась новая возможность. Иногда Вам будут попадаться компьютеры, с помощью них Вы можете также получить дополнительные возможности или справку.

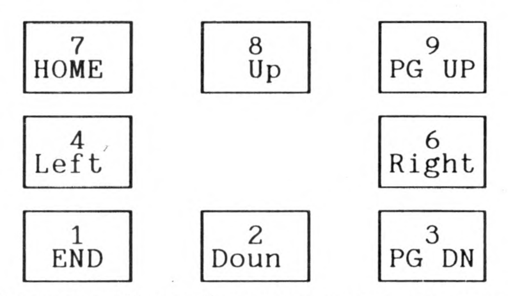
После загрузки игры Вы просматриваете три экрана с возможностями и оружием Ваших роботов. После этого выходите на меню:

1. Старт игры с самого начала.
2. Тренировка, но только на первом уровне.
3. SAVE - старт игры с сохранением контрольных точек (контрольной точкой является подзарядка и в последующем, если Вас убьют, Вы можете начать игру с момента последней подзарядки)
4. Информация.

Затем Вам предложат выбрать уровень игры от 1 до 3.

Управление:

Почти все управление осуществляется с помощью одновременного нажатия клавиши SHIFT и одной из клавиш, изображенной ниже на цифровой панели клавиатуры.



Вначале пути Ваши роботы имеют следующие возможности:

1. Робот.

* SHIFT+PG DN - удар трезубцем вперед.
* SHIFT+Up - прыжок.
* SHIFT+Left - пятиться назад.
* SHIFT+END - подзарядка энергией.

2. Дракон.

* SHIFT+Left - пятиться назад.
* SHIFT+Right - укус челюстями.

* SHIFT+Up - огнемет из головы.
* SHIFT+END - огнемет из хвоста.

3. Танк.

* SHIFT+Left - пятиться назад.
* SHIFT+Right - стрельба вперед.
* SHIFT+Up - стрельба вверх.
* SHIFT+PG UP - стрельба под углом 45 градусов вправо.
* SHIFT+HOME - стрельба под углом 45 градусов влево.

Это те возможности, которые Вы имеете вначале игры. При нахождении кассеты прежде, чем идти дальше, проверьте, какую функцию Вы получили, используя другие клавиши, изображенные выше.

* SHIFT+Doun - превращение из одного вида робота в другой.

Left - разворот и движение влево.
Right - разворот и движение вправо.
ALT - фиксация одного из пунктов меню на компьютере, который Вы нашли.

"MINE"

Вам предлагается обезвреживание минного поля, но сначала Вы должны пометить все мины флажками. В игру надо играть с мышью.

Перед Вами минное поле, на котором находится 40 мин. Вы делаете ход, если Вам не повезло и в этом месте находится мина, Вы подрываетесь. Если мины нет, то открывается поле, в котором цифрой показано со сколькими минами это поле соприкасается. Например: Вы открыли поле с цифрой 1 - это значит, что где-то рядом с этим полем только одна мина и если Вы твердо знаете где, то смело открывайте все остальные поля соприкасающиеся с этим полем. Мины помечайте флажками. Игра хороша для тех, кто любит подольше посидеть и подумать.

Клавиши управления мышью:

1 - открытие поля
2 - поставить или убрать флажок
Удачного разминирования! Проверьте свою интуицию!

"MONOPOLY"

Игра, на которой воспитывались акулы империализма. Принцип этой игры состоит в том, чтобы разорить всех своих конкурентов (игроков). В эту игру могут играть до четырех человек. В начале игры каждый игрок обладает равными возможностями, каждому дается по 1500 долларов. Игра происходит на игровом поле. Структура и обозначения на игровом поле приведены ниже.

1 - общественная помощь (Вы можете получить деньги или заплатить штраф).

2 - шанс (например: "получите карточку свободного выхода из тюрьмы").

3 - при попадании на эту клетку банк берет у Вас проценты либо со всего имущества (клавиша С), либо жесткую двухсотдолларовую таксу (клавиша F). Вид платежа Вы выбираете сами.

4 - из Вашей суммы вычитается 75 долларов.

5 - электрическая компания.

6 - железная дорога.

7 - водяная компания.

8 - с этой клетки Вы стартуете, а когда в процессе игры Вы проходите эту клетку (совершите полный круг), Вам дается 200 долларов.

9 - тюрьма.

10 - направление в тюрьму.

11 - свободная стоянка.

Остальные клетки обозначают улицы разных районов. Улицы одного района обозначаются одинаковой штриховкой. Есть районы с двумя и тремя улицами.

В начале игры все игроки находятся на клетке "GO" и делают ход в порядке записи их имен. Количество шагов, на которое Вы продвигаетесь, выбрасывается на костях. Для того, чтобы бросить кости, необходимо нажать любую клавишу.

В случае выпадания дубля Вам предоставляется еще один ход (если выпадает три дубля подряд, Вас посылают в тюрьму за "мошенничество"). Перемещение каждого игрока на игровом поле отображается в виде красного квадратика.

Если красный квадратик остановился на клетке соответствующей улице, компании, железной дороге - на экране появляется меню, состоящее из двух таблиц.

Правая таблица.

1) Название улицы, компании или железной дороги соответственно.

2) COST - цена объекта.

3) RENT - количество денег, которое выплачивается игроком при попадании на клетку с уже купленной компанией, улицей или железной дорогой.

При попадании на улицу, стоимость ренты будет зависеть от количества домов, построенных на этой улице. При попадании на клетку "Железная дорога", стоимость ренты будет 25 долларов, если владелец имеет только одну железную дорогу. Если владелец имеет несколько железных дорог, то сумма ренты умножается на количество железных дорог. При попадании на клетку "Компания", сумма ренты зависит от количества ходов, которое Вы сделали, встав на эту клетку (например 8 ходов: 8 * 4$=32$). Если владелец компании владеет и второй компанией, то количество ходов умножается на 10$.

4) COST OF EACH HOUSE - стоимость установки одного дома на улице. Дом можно установить в том случае, если Вы владеете всеми улицами одного района.

5) MORTGAGE VALUE - количество денег, выручаемое владельцем при заложении данного объекта.

Левая таблица.

1) .....ISN'T OWNED - улица пока не куплена.

Далее вместо полного наименования функции будут приводиться клавиши, при нажатии которых данная функция выполняется.

2) "P" - при нажатии на эту клавишу Вы покупаете данный объект за полную стоимость (см. правую таблицу COST).

3) "A" - выставление объекта на аукцион между игроками. Нажав клавишу "A", Вы начинаете торг на аукционе. Право вписать свое имя на покупку объекта получает тот, кто в устном торге

предложит большую сумму. Вписав свое имя и нажав "ENTER", покупатель вводит конечную сумму аукциона.

4) "B" - производите какие-либо операции со своим имуществом (например: закладываете одну из своих улиц, компаний или железных дорог для получения денег на покупку объекта).

При нажатии на клавишу "B" появляется **меню**, с помощью которого Вы можете проводить операции со своим имуществом.

"B" - купить объект у другого игрока.

"S" - продать объект другому игроку.

"H" - построить дом на своей улице.

"T" - просмотр принадлежности улицы и количества улиц в районе, а также вводя сокращенное название улицы, компании или железной дороги (например: BALT - BALTIC AVENUE) в позицию курсора и нажав "ENTER", получить информацию о данном объекте.

"M" - заложить любой из имеющихся у Вас объектов.

"R" - снять (в случае нехватки средств) дома на своих улицах.

"U" - выкупить ранее заложенный объект.

"V" - просмотр положения игроков и количества построенных домов на улицах. (количество домов показывается цифрами от 1 до 5). Здесь же Вы можете просмотреть сокращенные названия объектов и их расположение.

"A" - показ финансового состояния играющего.

"G" - продолжение игры.

Полезные советы:

1. Чем дороже стоят дома на улице, тем большую ренту будут платить Ваши конкуренты при попадании на соответствующую клетку.

2. Если Вы стали обладателем всех улиц одного района и имеете достаточную сумму для строительства нескольких домов, желательно на эти средства построить дома.

3. Если у Вас до полного района не хватает одной улицы, а у конкурента - аналогичный случай, то возможен обмен (продажа, покупка по устной договоренности).

4. Хорошим средством выкачивания денег из конкурентов является обладание всеми 4-мя или 3-мя железными дорогами.

5. При попадании в тюрьму возможны три варианта выхода, если подошел Ваш ход:

"P" - заплатить 50 долларов и выйти из тюрьмы.

"R" - ждать дубля и выйти бесплатно (три дубля подряд)

"C" - использовать карточку свободного выхода из тюрьмы. Ее Вы можете получить на клетке "шанс" (наличие ее обозначается синей звездочкой на табличке с именем игрока).

6. Если Вы не располагаете средствами для оплаты (появляется красная табличка), то нажав клавишу "ENTER", Вы выйдете в меню для проведения операций со своей собственностью (закладывайте, продавайте и т.д.).

F1 - включить/выключить музыку.

F2 - сохранить или загрузить сохраненую игру.

CTRL-C - выход в DOS.

"PENTHOUSE"

Смысл игры состоит в том, чтобы из частей собирать различные развратные картинки. В принципе эта игра для тех, кому за 80. Во время сбора картинки, разбитой на 294 части, только и остается что вспоминать о похождениях своей молодости.

После загрузки игры в верхней части экрана появляется меню состоящее из пяти режимов. Выбрав режим "PICS" Вы можете выбрать одну из двенадцати картинок, которую желаете собрать. Выбор производится клавишей "SPACE". Сразу на экране отображается только шесть картинок. Для того, чтобы просмотреть остальные шесть, выберите опцию "MORE" и два раза нажмите клавишу "INS".

При выборе режима "CUT" Вы можете установить количество частей на которые разбивается картинка (от 6 до 294). Выбор производится клавишей "SPACE".

Режим "VIEW" служит для просмотра всей картинки целиком во время сборки .
Режим QUIT - выход в DOS.
В пятом режиме Вы можете просмотреть таблицу лучших результатов.

Игра:
Выбрав в режиме "PICS" картинку, загрузите ее. После ее загрузки в режиме "CUT" установите, из скольких частей Вы будете производить склеивание. Игровой экран разбит на 2 окна. Верхнее, большое окно используется как рабочее, в нем Вы будете склеивать картинки. Нижнее окно отображает все игровое пространство. Синей рамкой в нижнем окне выделено местоположение рабочего окна. Перемещение рабочего окна по всему игровому пространству производится выбором курсорными клавишами указателей в виде стрелок, справа и слева в нижнем окне. Выбор и перемещение кусочков картинки производится курсорными клавишами и клавишей "ENTER".

"RED STORM RISING"

"RED STORM" - это имитатор подводной лодки. В отличие от подобных игр она наиболее реально имитирует боевые действия подводной лодки.

После загрузки игры выберите тип монитора, органы управления и музыкальное расширение в соответствии с возможностями Вашего компьютера.

Если не нажимать клавиши, то можно просмотреть красивую рекламную заставку к игре. После просмотра рекламной заставки нажмите любую клавишу и Вы выйдете на **главное меню.**

1. START A NEW GAME (старт новой игры).
2. RESUME A GAME IN PROGRESS (итоги игры).
3. SAVE THE CURRENT GAME TO DISK (сохранить текущую игру).
4. RECALL A GAME SAVED ON DISK (переименование сохраненной игры на диске).
5. VIEW HONOR ROLL OF SUBMARINE OFFICERS (послужной список офицеров-подводников).
6. ADD YOUR NAME TO THE HONOR ROLL OF SUBMARINE OFFICERS (занесите свое имя в послужной список).

Некоторые пункты меню не выбираются, их выбор зависит от итогов окончания игры. Невыбираемые пункты меню отображаются на экране красным цветом.

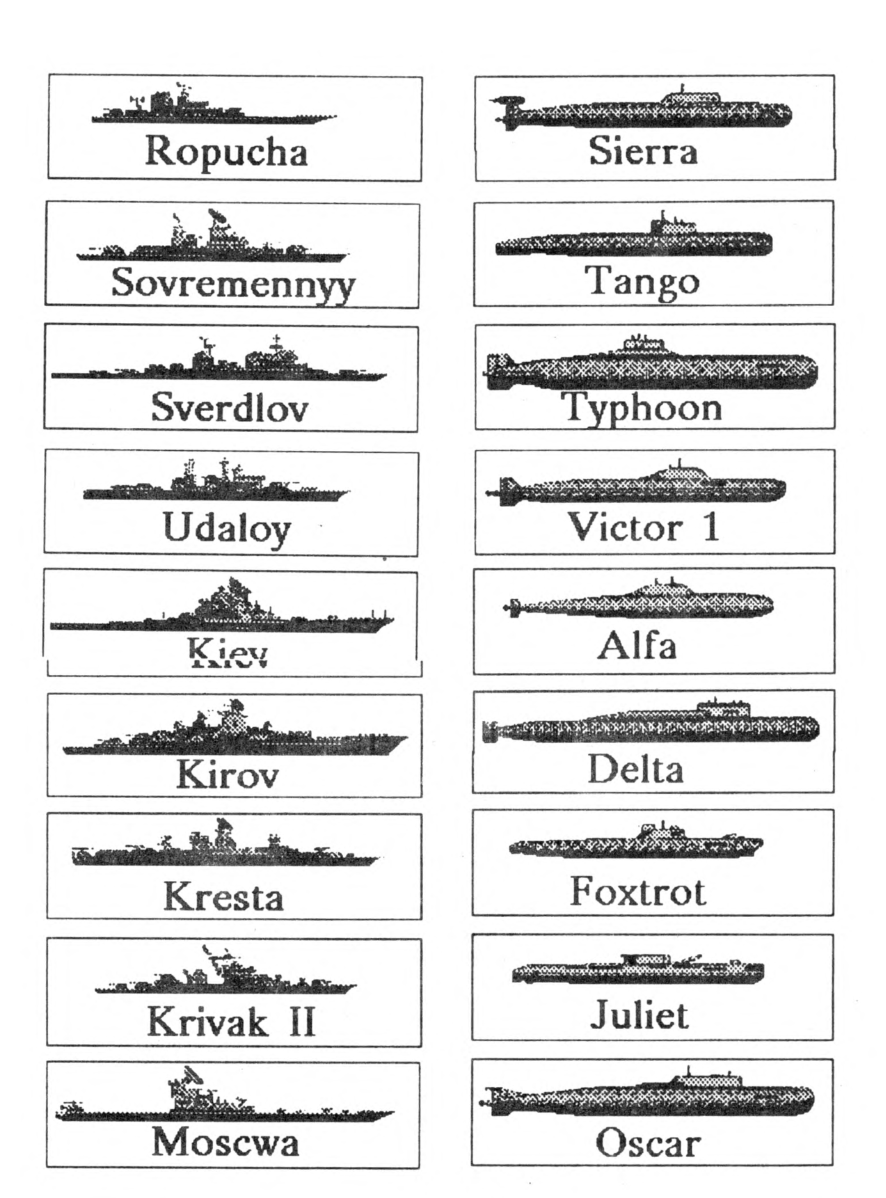
После выбора "START A NEW GAME" появляется меню выбора времени боевых действий с краткой характеристикой достижений в области военной техники для каждого года. В зависимости от выбора года боевых действий, у Вас появляются более новые виды оружия, и большее количество торпедных аппаратов. Соответственно не отстает от Вас и противник.

Затем Вы должны пройти идентификационный тест. Необходимо по изображению корабля или подводной лодки правильно определить ее тип (выбрать из предлагаемого списка). Ниже приведены изображения и типы всех кораблей.

При неправильном ответе Вас направляют на стажировку в морскую школу. При правильном ответе необходимо ввести свое имя и тип подводной лодки, на которой Вы хотите вести боевые действия.

Затем на экране появляется меню, которое отображает уровень сложности игры.
INTRODUCTORY (легкий).
NORMAL.
SERIOUS.
ULTIMATE (сложный).

Для получения навыков в управлении подводной лодкой и ведения боевых действий с разными кораблями противника Вы можете выбрать один из пунктов приведенного ниже меню:
TRAINING ACTIONS (тренировочный бой);
- VS. A NOVEMBER-CLASS SUBMARINE (тренировочный бой с подводной лодкой типа "NOVEMBER");
- VS. A KASHIN-CLASS DESTROYER (тренировочный бой с кораблем типа "KASHIN");


Ropucha
Sierra
Sovremennyy
Tango
Sverdlov
Typhoon
Udaloy
Victor 1
Kiev
Alfa
Kirov
Delta
Kresta
Foxtrot
Krivak II
Juliet
Moscwa
Oscar

BATTLE SIMULATIONS (боевое учение);
- A DUEL (дуэль подводных лодок);
- THE CRUISE MISSILE SUB (плавание на ракетной подводной лодке);
- THE WOLF PACK (свободная охота);
- THE BOOMER BASTION;
- A CONVOY (разгромить конвой);
- A STRIKE GROUP (ударная группа);
- AN ASW GROUP (разгромить противолодочную группу);
- A CARRIER TASK FORCE (разгромить авианесущие силы противника);
- A CHANCE ENGAGEMENT (случайный бой)

RED STORM RISING
- WORLD WAR III IN THE ATLANTIC (третья мировая война в Атлантике)

При выборе пунктов "тренировка" или "боевое учение" до Вас доводится боевая обстановка и ставится задача. С помощью меню, которое появляется после постановки боевой задачи Вы можете еще раз проверить состояние всех узлов подводной лодки, загрузить торпедные аппараты торпедами или ракетами.

ALL HANDS BATTLE STATIONS - выбрав этот пункт меню, Вы переходите к выполнению поставленной перед Вами боевой задачи.

XO, REPORT SHIP STATUS - Вы можете просмотреть состояние всех узлов лодки, боезапас, а также зарядить торпедные аппараты. Информация, которая выдается в этом пункте меню разбита на 3 раздела.

WEAPONS (вооружение).

Вы можете иметь следующее вооружение:
- MK48 ADCAP TORPEDOES (торпеда);
- MK48 SWIMOUT TORPEDOES (торпеда);
- HARPOON UGM MISSILES (ракета);
- TOMAHAWK TASM MISSILES (ракета);
- SEA LANCE/MK-50 MISSILES (ракета);
- FIM-92A STINGER MISSILES (ракета).

Состав вооружения (боезапас) зависит от года боевых действий. Ракеты "STINGER" предназначены для поражения воздушных и наземных целей, поэтому в торпедные аппараты они не загружаются. Выбор и загрузка торпед (ракет) в торпедные аппараты производится курсорными клавишами и клавишей "ENTER".

TUBES (торпедные аппараты).

Их количество может быть от 4-х до 8-ми, в зависимости от выбранной Вами лодки.

SYSTEMS DAMAGE.

В этом разделе дается информация о повреждения систем подводной лодки. Для того, чтобы выйти из этого экрана выберите "EXIT" и нажмите клавишу "ENTER".

REVIEW MISSION ORDERS - выбрав этот пункт меню, Вы еще раз можете просмотреть свою боевую задачу.

COMPUTER LOG - выход в главное меню.

После того, как Вы загрузили торпедные аппараты, выберите пункт меню "ALL HANDS BATTLE STATIONS" и приступайте к выполнению боевой задачи. Клавиши управления подводной лодкой и оружием будут рассмотрены ниже.

При выборе "RED STORM RISING" (третья мировая война в Атлантике) игра начинается с информации о том, что блок Варшавского договора начал боевые действия против блока НАТО. Ваша база подводных лодок находится в Великобритании. После постановки боевой задачи Вы можете по своему усмотрению укомплектовать вооружением подводную лодку, с помощью опций "ADD" и "REMOVE". Вся информация о боевых действиях отображается на карте, где красным цветом отмечается перемещение сил и средств Варшавского договора, а синим - НАТО. Ваша база помечается красной точкой, а подводная лодка - в виде усеченного синего ромба. Боевые корабли Варшавского договора отображаются в виде красного ромба. С помощью курсорных клавиш Вы должны вывести свою подводную лодку в район боевых действий (подвести к красному ромбику). Уничтожив всех своих противников, Вы можете опять

вернуться на базу для того, чтобы пополнить боезапас и устранить свои повреждения. Иногда игра будет прерыватся заставками, которые дают информацию о ходе боевых действий.

Игровой экран разбит на 3 части. Основной экран используется для отображения информации о положении подводной лодки, кораблей противника, выпущенных торпедах и т.д. Эта информация вызывается с помощью функциональных клавиш "F1"-"F10". Внизу расположена строка для вывода сообщений об обнаруженных целях, о приближении торпеды и т.д., а также для ввода указаний на изменение курса, глубины погружения и пр. Слева от основного экрана отображаются параметры подводной лодки.

HEADING - направление движения подводной лодки (курс) в градусах.

SPEED - скорость в милях.

DEPTH - глубина погружения в футах.

RUDDER - отображается установка курса.

Ниже отображается информация о состоянии систем подводной лодки, о загруженных торпедных аппаратах, о курсе и расстоянии до вражеской торпеды и т.д.

Клавиши управления.

F1 - TACTICAL DISPLAY (основной экран). На этом экране отображается положение Вашей подводной лодки и кораблей противника. Масштаб изображения можно увеличить или уменьшить.

F2 - WEAPON CONTROL (экран управления оружием). На этом экране Вы можете производить действия со своим вооружением и управлять и отслеживать выпущенные Вами торпеды и ракеты.

F3 - TORPEDO DEFENCE (экран защиты от торпед).

F4 - перископ. Перископ управляется курсорными клавишами и действует на глубине не более 40 футов.

F5 - ACOUSTIC SIGNATURE (акустический спектр кораблей противника).

F6 - COMPARE SONAR (таблица идентификационных характеристик кораблей с помощью сонара).

F7 - таблица обозначений кораблей противника.

F8 - относительная глубина.

TERMAL - термальный слой, ниже которого - сильное рассеивание акустических волн и обнаружить подводную лодку очень тяжело.

F9 - набор глубины. В нижней части экрана в строке для сообщений необходимо ввести глубину в футах, на которую Вы хотите погрузиться или всплыть.

F10 - установка курса подводной лодки. В нижней части экрана, в строке для сообщений необходимо установить курс подводной лодки в градусах.

X - укрупнение масштаба экранов.

Z - уменьшение маштаба экранов.

V - информация о состоянии и готовности торпедных аппаратов. Информация отображается в левом нижнем углу экрана.

B - сообщения о повреждениях (в левом нижнем углу экрана).

N - просмотреть положение и состояние выпущенных торпед. Последующими нажатиями "N" Вы можете просмотреть информацию о других торпедах.

M - в левом нижнем углу экрана появляется информация, показывающая направление и дальность торпед противника.

1 - выброс имитатора шума подводной лодки.

2 - выброс имитатора корпуса подводной лодки (отражателя). Эти две функции используются для ухода от торпед противника.

3 - выбор ракеты типа "STINGER". На экране появляется красный квадратик, который с помощью курсорных клавиш необходимо подвести к цели и нажать клавишу "SPACE" (огонь). Ракеты типа "STINGER" используются для стрельбы по воздушным целям (вертолет). Стрельба ракетой "STINGER" производится с глубины не более 50 футов.

4 - выбор торпеды типа "MK48".

5 - выбор ракеты типа "SEALANCE - MK50".

6 - выбор ракеты типа "HARPOON".

7 - выбор ракеты типа "TASM" ("TAMAHAWK"). Стрельба перечисленными выше торпедами и ракетами производится аналогично стрельбе ракетами "STINGER".

8 - включение/выключение сонара.

9 - включение радара.

+ - увеличение скорости подводной лодки.

- - уменьшение скорости подводной лодки.

ALT-H - оценка оперативной обстановки и рекомендации.

ALT-T - переключение на игру в реальном масштабе времени.

ALT-P - пауза.

ALT-A - включение/выключение ACTION TRACK.

ALT-V - включение/выключение звука.

ALT-B - выход из текущей игры.

ALT-< - взять курс на 5 градусов левее.

ALT-> - взять курс на 5 градусов правее.

ALT-Q - выход в DOS.

SHIFT-4 - загрузить торпедные аппараты торпедой "MK48".

SHIFT-5 - загрузить торпедные аппараты ракетой "SEALANCE-MK50".

SHIFT-6 - загрузить торпедные аппараты ракетой типа "HARPOON".

SHIFT-7 - загрузить торпедные аппараты ракетой типа "TASM" (TAMAHAWK).

При попытке загрузить уже загруженные торпедные аппараты, внизу экрана выдается сообщение: "укажите номер торпедного аппарата". Введите номер торпедного аппарата, который Вы хотите перегрузить.

Полезные советы:

1. Ракетами нельзя вести огонь с близкого растояния.

2. При стрельбе торпедами или ракетами желательно не доводить прицел (красный квадратик) на 1/4 1/5 дальности до цели, чтобы после выстрела ракета или торпеда раньше выходили на активный участок захвата цели. Пассивный участок - торпеда или ракета синего цвета идет по указанному направлению. Активный участок - торпеда/ракета захватили цель (становится белой) и работает система самонаведения.

3. Иногда при нажатии кнопки "N" (информация о выпущенных торпедах) появляется перекрестие, с помощью которого Вы можете подкорректировать траекторию торпеды.

4. Торпеды целесообразно использовать на дальности до 12 км. при встречных курсах.

5. Если Вы обнаружили нападение противника, а самого противника не можете обнаружить никакими средствами, вполне возможно, что это - подводная лодка, находящаяся ниже термального уровня (TERMAL на экране F8). Особенностью термального уровня является то, что ниже него звук от подводной лодки либо не слышен, либо сильно искажен, что затрудняет ее поиск.

6. Чтобы уйти от вражеских торпед, необходимо менять курс (перпендикулярно курсу торпеды) и при дальности до торпеды около 1000 футов выбрасывать "шумовики" и "отражатели" (клавиши "1" и "2").

7. Если на экране Вы увидите пульсирующий пунктирный кружок - возможно это буи спускаемый с вертолета, с помощью которого противник корректирует стрельбу. Для того, чтобы сбить вертолет необходимо всплыть на глубину не менее 50 футов и использовать ракету "STINGER".

8. Опасайтесь находиться ближе 1 км. от кораблей, так как они могут использовать глубинные бомбы (RBU).

9. На глубине ниже 300 футов можно стрелять только торпедами.

"RETALIATOR. F29"

Новейшие достижения в области авиационных технологий наконец перекочевали и на экраны компьютеров. В этой игре Вы сможете (ну конечно же сможете!) управлять одним из

самолетов-"невидимок", собранных по технологии "СТЕЛС". Это истребители F22 и F29.

По правде говоря, не очень-то они "невидимки", да и с остальными их летными характеристиками дело обстоит так себе: сбиваются они и нашими зенитными ракетами (причем устаревшего образца) и нашими МИГами, да и сам пилот легко может его угробить. Поэтому не слушайте разную рекламную белиберду, призванную выкачать побольше денег из налогоплательщиков, а если уж сели в кресло пилота, то крутите головой на все 360 градусов (тем более, когда радар кругового обзора вышел из строя) и вовремя нажимайте на нужные кнопки. Но это так, к слову и Вы рано разбежались к самолету, так как для того, чтобы прорваться в кабину нужно преодолеть массу бюр-р-рократических препятствий.

Казалось бы, чего проще: залез в самолет, взлетел, а там разбирайся, чего от тебя хотят. Нет! Все им надо разложить по полочкам, все данные записать, рассортировать и устаканить. Вобщем, полет и воздушный бой по сравнению со всеми этими выборами, селектами и прочей менюшной ерундистикой, просто детская забава. Если Вы оказались на взлетной полосе, то Вам уже нечего бояться...

А теперь забудьте все, что прочитали и грузите игру. Разобраться с разными меню мы Вам поможем.

Итак, конкретно об игре. Нет нужды говорить, что VGA - это несколько лучше, чем CGA или даже EGA, но что есть, то есть.

После загрузки и всех красочных картинок Вы выходите на **главное меню**, выбор в котором осуществляется нажатием соответствующей цифровой клавиши.

1. ENROL TO AIR FORCE.
2. CHOOSE YOUR SCENARIO.
3. SELECT YOUR PLANE.
4. SELECT ARMAMENT.
5. VIEW TOP GUN PILOTS.
6. ZULU ALERT.
7. MISSION CONTROL.
8. HEAD TO HEAD.

Первый пункт меню (ENROL TO AIR FORCE) позволяет прописаться в сервисном файле. Туда заносится Ваше имя, звание и другие установки игры и сохраняются до тех пор, пока Вы не "погибните". Поэтому, в следующий раз, когда Вы загрузитесь, выбирать все снова не надо. Разумеется, если Вы не захотите что-нибудь изменить. Имя может содержать до 12 символов, а звание выбирается клавишами "F1"-"F5".

Так как в сервисном файле может содержаться не более шести имен, то Вы можете вычистить какую-либо запись с помощью клавиш "F10" или "ESC". На ответный запрос отвечайте нажатием "Y".

Если Вы вводите новое имя, то компьютер попросит подтверждения о занесении этого имени в сервисный файл. Отвечайте "Y".

Если Вы хотите играть под старым именем, то можете набрать его на клавиатуре или просмотрите список всех пилотов с помощью клавиш "UP"/DOWN", а затем, по нахождении нужного имени, нажмите "ENTER". Компьютер сообщит, что с сервисным файлом все в порядке и выведет Вас на главное меню.

Второй пункт меню (CHOOSE YOUR SCENARIO) дает Вам право выбора одного из четырех районов боевых действий. Это:

1) AMERICAN DESERT;
2) PACIFIC SCENARIO;
3) MIDDLE EAST CONFLICT;
4) EUROPEAN BATTLEGROUND.

Остановимся на них чуть подробнее, чтобы уже здесь Вы знали, что выбираете (однако просмотреть эти сценарии и соответствующие им задачи можно лишь в пункте 7 главного меню).

Выбор "AMERICAN DESERT" заведет Вас в конце-концов в Американскую пустыню, где

можно напрактиковаться до посинения. Кроме этого можно привыкнуть к самолету и опробовать его в различных режимах. По началу, пока Вы не очень хорошо управляетесь с самолетом, лучший выход из критических ситуаций - катапультирование (ESC или CTRL+Q). Причем при первом нажатиии объявляется трехсекундная готовность (на всех экранах мигает надпись "EJECT") и если Вы не подтвердите команду повторным нажатием клавиши, то этот режим сбросится. Это очень удобно при заходе на посадку, так как если чуствуете, что теряете управление самолетом и надпись "EJECT" уже мигает, то остается лишь одно нажатие "ESC" и - Вы спасены.

Выбор "PACIFIC SCENARIO" заставит несколько напрячься - Вы попадете в Мировой океан, где Американская база, расположенная на Соломоновых островах, блокирована вражескими силами. Вам необходимо прорвать блокаду.

В "MIDDLE EAST CONFLICT" уже придется основательно попотеть, так как Вы будете воевать с хорошо вооруженными арабами.

Ну и наконец, в "EUROPEAN BATTLE GROUND" нужно вступать уже зрелым ассом - чайникам здесь делать нечего. Этот сценарий показывает вероятное развитие событий (как это казалось еще пяток лет назад) в Третьей Мировой войне по состоянию на 13 сентября 2002 года.

В третьем пункте меню (SELECT YOUR PLANE) Вы просто выбираете один из двух самолетов: F22 или F29. Честно говоря, разницы в управлении самолетами особой не видно, только картинки при внешнем обзоре разные.

Четвертый пункт меню (SELECT ARMAMENT) открывает перед Вами широкие возможности в выборе оружия:

1 - AIAAM ("воздух-воздух", высокая дальность, принцип: выстрели и забудь);
2 - AMRAAM 130A ("воздух-воздух", средняя дальность, "выстрели и забудь");
3 - AIM 9MR ("воздух-воздух", низкая дальность, "сопровождение" цели);
4 - ASRAAM N (почти средняя дальность, ракета);
5 - BACKWINDER 9X (низкая дальность, заднестрельная ракета);
6 - MAVERICK AGM1 (ракета "воздух-земля");
7 - CSM (традиционное подвижное оружие);
8 - MRASM AGM 109H (универсальная ракета);
9 - ASALM BDM (универсальная ракета с боеприпасом объемного взрыва);
0 - 2090LB FUEL POD (дополнительный бак с горючим).

Выбор оружия осуществляется так же, как и во всех предыдущих меню - нажатием соответствующей цифровой клавиши, а снятие с подвески - одновременным нажатием цифровой и клавиши "CTRL". В правом нижнем углу показана схема закрепления оружия: "0" означает отсутствие оружия. После загрузки ракет, напротив каждого вида появляется цифра, говорящая о том, сколько его на самолете. Чтобы выйти из этого режима, нажмите "ENTER".

В пятом пункте меню (VIEW TOP GUN PILOTS) список десяти лучших пилотов.

Шестой пункт меню (ZULU ALERT) предназначен чисто для тренировки. Вы летите над некоторой местностью, на некоторой высоте и должны уничтожать бандитов, нападающих на дружественные Вам силы. Тут уж можете пробовать себя как угодно, хоть врезайтесь в землю на полной скорости - все равно Вас не вычеркнут из сервисного файла.

При выборе седьмого пункта меню Вы получите подменю следующего вида:

1) CHOOSE MISSION;
2) DISPLAY WAR UPDATE;
3) SELECT BASE;
4) VIEW PILOT'S LOG;
5) EXIT MISSION CONTROL;
6) ACCEPT - (соответствующая миссия).

Пункт "ACCEPT" появляется лишь после того, как выбрана миссия (войдите в "CHOOSE

MISSION" и сделайте выбор) и позволяет приступить непосредственно к миссии.

А теперь вспомните, что было выбрано во втором пункте главного меню. Если это **"AMERICAN DESERT"**, то "DISPLAYN WAR UPDATE" выбираться не будет,так как при данном выборе никаких боевых действий не ведется. В "CHOOSE MISSION" Вам предложат осуществить одну из десяти миссий. Затем, в "SELECT BASE" Вы можете посмотреть карту района, где будете летать, расположение трех американских авиабаз, находящихся в PHILSVILLE, GROOM LAKE и MONUMENT VALLEY. Причем одну из двух последних можно выбрать для взлета и посадки.

Во "VIEW PILOT'S LOG" Вы увидите список своих достижений, а "EXIT MISSION CONTROL" позволяет вернуться к главному меню.

Опишем подробнее и остальные три сценария.

"PACIFIC SCENARIO".

Вражеский флот осуществляет военную блокаду островов, перерезав все пути снабжения. Ваша задача - вести боевые действия, пока основные силы наступают. База, с которой Вы взлетаете (USAF ST. MARTINS), расположена на одном из Соломоновых островов. Вражеская база (ZAHATI) находится на другом острове неподалеку.

Миссии, которые нужно осуществить:

а) SCRAMBLE (схватка в воздухе);

б) FIREBOLT (наземные и воздушные цели);

в) DROP-IN (найти и уничтожить);

г) PLUNGE (втягивание в бой).

"MIDDLE EAST CONFLICT".

Две арабские нации напали на Вашу страну. Их действия сопровождаются массированными танковыми атаками при поддержке тысяч пехотинцев.

Для взлета и посадки Вы можете использовать две авиабазы: RUSHTIE и TELE-VON. Две другие базы - вражеские.

Выполняемые миссии:

а) BRAVO;

б) BOGIE;

в) ALPHA;

г) FOXSTRIKE.

"EUROPEAN BATTLEGROUND".

Силы НАТО в Европе приведены в состояние повышенной боевой готовности, так как разведывательное сообщение говорило о том, что Красной армией на границе с Европой сосредоточено до семи тысяч танков и она готова втянуть Европу в Третью Мировую Войну.

Дружественные базы находятся в Рамштейне и Биндере, а вражеские - в Лейпене, Брездене и Траневаре.

Миссии:

а) MIG CAP (воздушный поединок);

б) BOMB CAP (наземные удары);

в) INTERCEPT (перехват);

г) TOM CAT (истребитель);

д) AGGRESSOR (удар по агрессору);

е) FIRE HAND (уничтожать все, что шевелится).

После выполнения миссии на центральном дисплее появится приказ "RETURN TO BASE"(возвращайтесь на базу). Если приказ не появляется, то миссия выполнена не до конца.

С помощью восьмого пункта главного меню можно сыграть с другим компьютером по модему. Если у Вас есть модем, то Вы и без нас разберетесь с "выборами", а если - нет, то этот пункт Вам и не нужен.

Это все о меню. Теперь поговорим об управлении самолетом.

Клавиши управления.

UP - вниз.

DOWN - вверх.

LEFT - влево.
RIGHT - вправо.
"+" - увеличить мощность двигателя.
"-" - уменьшить мощность двигателя.
F - закрылки (FLAPS). Не рекомендуется выдвигать на скорости боллее трехсот миль в час.
B - колесные тормоза (BRAKES).
A - автопилот и воздушные тормоза.
G - шасси (GEAR). Не рекомендуется выдвигать на скорости более трехсот миль в час.
1 - переключение радаров (круговой обзор, направленный и сканирующий). Информация выводится на левый экран.
R - переключение дальности радара кругового обзора (синие точки - цель ниже, белые - цель выше).
S - включение/отключение режима "СТЕЛС" (радиомолчание).
2 - переключение информации на центральном экране. Первый уровень: оружие, уголковые отражатели, термоловушки. Второй уровень: горючее, газ, скорость, высота. Третий уровень: наблюдение за целью с головки ракеты.
3 - переключение информации на правом экране (карта с положением самолета, чистая карта, прицел).
M - включение/отключение экранов (EJECT высвечивается).
H - отключение служебной информации на стекле фонаря кабины (справа - высота, слева - скорость, вверху - курс).
I - инверсия цвета служебной информации.
E - ESM-система.
C - отстрел уголковых отражателей (помехи на радарах противника и его ракет).
V - отстрел термоловушек (для ракет с инфракрасной системой наведения).
Q - переключение звука. Существует три уровня: все звуки, только спецэффекты, ни звука. Каждое нажатие клавиши переводит на очередной уровень (циклически).
D - степень детализации пейзажа (три уровня). Чем меньше деталей, тем быстрее работает компьютер.
P - пауза (два уровня: пауза и отключение всего экрана. В сопроводительном документе говорится: на случай если неожиданно войдет начальник). Продолжить игру - любая клавиша.
CTRL+Z - после выполнения миссии, в ранге "1ST LT", выход из миссии без посадки.
ESC или CTRL+Q - во время выполнения миссии - катапультирование, в остальных случаях - выход из игры.

Выбор оружия:

ENTER - переключение;
SHIFT+F1 - AIAAM;
SHIFT+F2 - AMRAAM;
SHIFT+F3 - AIM 9R;
SHIFT+F4 - ASRAAM;
SHIFT+F5 - BACKWINDER;
SHIFT+F6 - MAVERICK;
SHIFT+F7 - CSW;
SHIFT+F8 - MRASM;
SHIFT+F9 - ASALM;
SHIFT+F10 - CANNON;
SPACE - огонь.

Обзор:

F1 - вперед из кабины;
F2 - назад из кабины;
F3 - влево из кабины;
F4 - вправо из кабины;
F5 - полет без самолета;
F6 - вид на самолет сзади;

F7 - вид на самолет с юга;
F8 - вид на самолет с севера;
F9 - вид на самолет со спутника;
F10 - вид из кабины без передней панели;
F11 или 9 - назад;
F12 или 0 - с оружия.

Управление возможно также с джойстика и "мыши", но это только в том случае, если на Вашей дискете есть инсталяционная программа.

Вобщем, ничего себе игрушка, но для драки места маловато - только размахнешься, развернешься, как вылетел за поле боя (в этом случае на лобовом стекле появляется мигающий транспарант с указанием курса возврата). Да и на аэродром нужно тщательно прицеливаться. Не разгоняйтесь!

"REVERSI"

На первый взгляд - это довольно незатейливая игра. Но данный компьтерный вариант дополнен рядом интересных деталей, делающих старинную игру очень захватывающей.

Игра разрабатывалась для IBM - совместимых компьтеров, поэтому после загрузки Вас спросят, какой тип монитора Вы используете и что послужит управляющей консолью - мышь или клавиатура. Отвечайте соответствующей цифрой.

После этого Вы увидите меню с женскими именами, разбитое на три колонки. Самая левая колонка предназначена для начинающих игроков, средняя - для умеющих и правая - для профессионалов. Подведите указатель-стрелку к понравившемуся имени и нажмите "ВВОД".

На следующей картинке Вы сможете увидеть лицо и некоторые данные той девушки, с которой Вам предстоит играть на раздевание. Да, на раздевание! Правда, раздеваться (или одеваться) будет только девушка, хотя и раздеванием исчезновение непрозрачного квадрата можно назвать лишь условно. Но зато сами Вы можете делать это в буквальном смысле. Если захочется...

Если девушка Вам понравилась, то необходимо поместить указатель-стрелку на квадрат с ее личиком и нажать "ВВОД". В этом случае Вы увидите ее в полный рост, но частично закрытую цветными квадратами со стоящими на них цифрами. Это будет "цена" данного сета. Мигающий квадрат покажет до скольких Вы будете сейчас играть. Нажимайте "ВВОД" и начинайте собственно игру.

Правила игры.

На экране расположено поле размером 8*8. В центре поля находятся четыре фишки - две белого и две черного цвета. Кроме того, компьютер в случайном порядке разбросал квадратики зеленого, красного и, иногда, желтого цвета. Занятие поля с зеленым квадратом приносит двадцать очков, с красным - забирает 10 (иногда 20) очков. Желтый квадрат дает право на дополнительный ход.

Справа от игрового поля расположена информационная колонка, где указано имя играющей с Вами девушки, текущее количество черных и белых квадратов, текущий счет, "цена" сета и небольшое поле со сменяющейся информацией о том, кто выиграл и кому, какой шанс выпал. Попытать шанс можно, переместив стрелку-указатель на три знака вопроса. Вы можете заработать дополнительные двадцать очков или потерять их, поменяться фишками с компьютером и даже выиграть сет.

Ходы делаются по очереди. С самого начала игры становится ясно, кто ходит первый. Если в течение нескольких секунд на экране не происходит никаких изменений, значит - Ваш ход.

С помощью мыши или клавиатуры Вы задаете координаты поля, на которое хотите поставить фишку. Ставить ее нужно так, чтобы фишки компьютера оказывались между Вашими уже стоящими и той, которую Вы ставите. Причем неважно, по горизонтали, вертикали или диагонали это происходит. Главное чтобы фишки находились на одной прямой.

После этой операции все "вражеские" фишки, расположенные на этой линии, станут Вашего цвета. Справа отобразится результат - сколько у Вас стало фишек. Но не спешите радоваться, игра очень драматична и результат может кардинально меняться лишь после одного хода.

С точки зрения стратегии, желательно занимать крайние поля, особенно угловые. Из углового поля Вас не выковырять никакими силами, а Вы можете контролировать сразу три линии.

Если Вы неправильно ввели координаты поля, компьютер на короткий миг подсветит допустимые поля и издаст звуковой сигнал.

Координаты поля задаются либо перемещением стрелки курсорными клавишами (мышью), либо цифро-буквенным набором координат данного поля, причем первой вводится буква, а затем - цифра.

Как только Вы набрали количество фишек равное (или большее) "цене" сета - Вы выиграли. Но если счет в строке компьютера больше Вашего, хотя фишек и меньше, выиграл он. Следите за зелеными и красными квадратами!

"SOKO-BAN"

"SOKO-BAN" - это простая, но очень интересная игра. Вы должны в пятидесятиэтажном здании расставить контейнеры на каждом этаже. Контейнеры на этажах разбросаны беспорядочно. Вам их нужно составить в одну комнату на места с пометкой в виде ромбика. Двигать можно только по одному контейнеру по вертикали или по горизонтали. Будьте внимательны и не ставьте контейнеры в положение, из которого Вы не сможете передвинуть их на свое место.

В эту игру можно играть вчетвером - по очереди на каждом уровне.

После загрузки игры выберите тип монитора, соответствующий Вашему компьютеру и органы управления: клавиатуру или джойстик.

В начале игры Вы находитесь перед входом в здание. Войдя, Вы увидите перед собой дверь с надписью "EXIT" и два лифта - "EDIT" и "PLAY". Дверь с надписью "EXIT" - это выход в DOS. Лифт с надписью "PLAY" - это вход в игру, а в лифте "EDIT" Вы можете достраивать здание и расставлять контейнеры как хотите, начиная с 51-го этажа.

Перемещение между лифтами осуществляется клавишами "LEFT"/"RIGHT", вход в лифт - клавиша "ENTER". Войдя в лифт "PLAY", Вы увидите перед собой меню, изображающее четырех игроков, меню игры и меню времени. Под изображением каждого игрока необходимо указать его имя. Фиксация имени производится клавишей "ENTER". Если играющих меньше четырех, то после введения последнего имени нажмите два раза "ENTER". Курсор перейдет в меню игры.

Меню игры состоит из трех опций:

EXIT - выход из лифта;

PLAY GAME - начать игру;

CANCEL - если Вы неправильно указали имена игроков, то выбрав эту опцию можете вернуться и указать правильное имя.

Если Вы указали только одно имя, то Вы попадаете в лифт, где с помощью цифровых клавиш и клавиши "A" (ACCEPT) можете выбрать необходимый уровень. Если Вы ошиблись в наборе цифры, то клавиша "C" (CLEAR) удалит неправильную цифру. Клавиша "L" - выход из лифта.

Если Вы не указали ни одного имени игрока и два раза нажали клавишу "ENTER", меню игры будет иметь следующий вид:

SINGLE - единственный. Если уровень, который Вам предлагает компьютер, Вас не устраивает, то с помощью клавиши "ESC", войдите в лифт и наберите нужный этаж.

TOURNAMENT -тур (прохождение всех уровней подряд).

После выбора опции "PLAY GAME" курсор перейдет в меню времени, где с помощью клавиш "UP"/"DOWN" Вы можете установить время прохождения уровня от 1 до 20 минут. После установки времени на экране появляется таблица с номерами 99-ти этажей и тремя опциями внизу "OK", "CANCEL" и "ALL LEVELS". Курсорными клавишами и клавишей "ENTER" Вы можете выбрать номера уровней (этажей), которые желаете пройти и закрепить их, выбрав опцию "OK".

Опция "CANCEL" возвращает Вас в исходное состояние. Выбрав опцию "ALL LEVELS", Вы будете проходить все уровни с первого по пятидесятый. Переход от выбора уровней (этажей) к опциям осуществляется клавишей "ESC". После выбора уровней на экране появляется таблица, в которой отображается:

NAME (имя игрока);
LEVELS (сколько уровней пройдено);
LEVEL (уровень, который предстоит пройти);
POINTS (очки).

При выборе внизу таблицы опции "SAVE" - Вы можете сохранить игру. Опция "QUIT" - выход из лифта и, наконец, опция "OK" - начало игры.

Во время игры внизу ображается слева направо:

1) уровень игры (этаж);
2) MOVES - количество Ваших шагов;
3) PUSHES - количество шагов, на которые были перемещены контейнеры;
4) время.

Клавиши управления.

Курсорными клавишами Вы перемещаете работника.

ESC - вход в лифт при одном играющем или в таблицу результатов при нескольких игроках.

F1 - при ошибке Вы можете установить все в исходное состояние кроме времени.

F2 - включение/выключение музыки.

P - таблица лучших результатов для каждого уровня.

При выборе лифта "EDIT" Вы можете сами сконструировать свой лабиринт. Для творчества Вам даны этажи с номерами от 51 до 99. Набрав в лифте нужный номер, поднимитесь на этаж. Перед Вами откроется чистое игровое поле. С помощью клавиши "ESC" войдите в меню для конструирования лабиринта. Для выбора нужного пункта меню используйте курсорные клавиши и "ENTER".

Меню для постройки лабиринта:

WALL - кирпичные блоки;
BOX - контейнеры;
ELEVATOR - вход в лифт;
STORAGE - расстановка ромбиков, куда нужно поместить контейнеры;
SAVE - сохранить постройку;
ERASE - уничтожить построенный лабиринт (OK -да, CANCEL - нет).
TEST - в этом режиме Вы можете проверить свой лабиринт.

"SOLITAIRE ROYALE"

Унылый дождливый вечер... Или просто нечего делать... А может быть нужно снять стрессовое напряжение?.. Разложите-ка пасьянс. Он отвлечет от невеселых размышлений, поможет восстановить душевное равновесие, да и просто развлечет.

Итак, Вы загрузили программу. Прежде всего необходимо выбрать "рубашку" карты, а затем - вид пасьянса. Вам предлагается восемь различных пасьянсов: "PIRAMID", "GOLF", "KLONDIKE", "CANFIELD", "CORNERS", "CALCULATION", "THREE SHUFFLES AND A DRAW", "RENO" и четыре вида так называемой "детской игры".

Далее в меню выбора Вы увидите раздел "HOW TO PLAY". Если Вы знаете английский язык, то сможете прочитать о правилах каждого пасьянса более подробно, если же - нет, то ниже мы приводим их краткое описание. Разобраться в игре совсем не сложно, нужно лишь пару раз попробовать.

Кроме описанных выше пунктов меню Вы увидите разделы "HELP", "SETTINGS" и "DISK", где сможете почерпнуть некоторую информацию о пасьянсе, произвести различные установки по картам и счету очков (карт), а также сохранить/загрузить игру и вернуться в DOS.

Теперь - немного о правилах игры.

1. "PIRAMID".

Карты расположены в виде пирамиды: наверху лежит одна карта, в нижнем, седьмом, ряду - семь, перекрывающих предыдущий ряд. Всего - 28 карт. Остальные лежат в колоде слева.

Необходимо убирать по две карты так, чтобы сумма их величин равнялась 13. Например, Дама (12) и Туз (1), Валет (11) и 2, 10 и 3 и т. д. Обратите внимание, что здесь несколько иная градация значений. Король имеет значение 13 и поэтому удаляется самостоятельно.

Если в нижнем ряду нет ни одной подходящей пары карт, то поищите в колоде слева, поочередно переворачивая карту за картой.

Выбор и переворачивание карты осуществляется подведением курсора и нажатием "ENTER".

Все перемещения можно осуществлять только с полностью открытыми картами.

2. "GOLF".

Карты лежат прямоугольником, семь на пять, с перекрыванием верхнего ряда. Остальные - внизу в колоде. Необходимо сбрасывать вниз по одной карте либо в порядке убывания, либо в порядке возрастания. Например: 3, 4, 5, 4, 5, 4, 3, 2 и т. д. Причем, если сброшен Туз, то следующую можно сбросить только 2, а если - король, то дальше нужно брать новую карту из колоды, так как ни одна карта больше не сбросится. Масть роли не играет.

Игра начинается с открытия первой карты в колоде. Сбрасываться могут только полностью открытые карты.

3. "KLONDIKE".

Колода лежит в левом верхнем углу. Справа от нее - четыре пустых места для складывания карт. Ниже разложены 28 карт в следующем порядке: самая левая - одна (открыта), затем две "внахлест" (верхняя открыта), затем три и так далее - до семи.

Карты раскладываются по уменьшению с чередованием масти. Например, на Даму черной масти необходимо положить красного Валета, затем черную 10 и так - вплоть до 2.

Если этого сделать невозможно, то откройте три верхние карты в колоде. Если и они не помогут, откройте следующие три. Эту процедуру можно повторять до бесконечности, не забывая иногда переворачивать всю колоду.

После того, как Вы снимаете какую-либо карту, очередная автоматически открывается. Если сняты все карты, то на освободившееся место можно положить только Короля.

Когда будет попадаться Туз, его сразу же нужно сбрасывать на одно из свободных мест справа вверху. После этого на него можно складывать другие карты этой же масти, но уже в порядке возрастания (2, 3, 4, 5, 6 и т. д.).

Игра считается законченной, когда все карты будут лежать в четырех стопках и в каждой сверху будет находится король.

4. "CANFIELD".

Цель - переместить все карты к основе. На экране 4 открытые карты, над ними - так называемая "основа", обозначенная пунктирной рамкой. Слева, чуть ниже колода задержки, состоящая из 13 карт с открытой верхней. Остальные карты - в колоде в левом верхнем углу.

Карты из колод раскладываются справа по убыванию с чередованием масти. Колода задержки нужна, чтобы освобождать одно из мест справа.

Основа складывается так же, как и в предыдущем пасьянсе.

5. "CORNERS".

Название (Углы) говорит само за себя. Карты расположены прямоугольником три на три, но

три угловых отсутствуют. Слева - колода с остальными картами.

Цель игры - переместить все карты к основе (в данном случае это - углы). Остальные карты в прямоугольнике служат для временного хранения ненужных карт (но правила раскладки соблюдаются).

Карты раскладываются по убыванию, независимо от масти.

6. "CALCULATION".

Четыре карты открыты, под ними четыре свободных места (основа). Остальные - слева в колоде. Необходимо переместить все карты на основу.

Принцип расклада таков.

В первый столбец складывают карты по возрастанию (Туз, 2, 3, 4 и т. д.), во второй - четные (2, 4, 6 и т. д.), в третий - через три (3, 6, 9, Дама и т. д.), в четвертый - через четыре (4, 8, Дама и т. д.).

То есть получается так:

1-я Т, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, В, Д, К.
2-я 2, 4, 6, 8, 10, Д, Т, 3, 5, 7, 9, В, К.
3-я 3, 6, 9, Д, 2, 5, 8, В, Т, 4, 7, 10, К.
4-я 4, 8, Д, 3, 7, В, 2, 6, 10, Т, 5, 9, К.

7. "THREE SHUFFLES AND A DRAW".

48 карт разложены "шестнадцать по три", причем каждые три - "внахлест". Четыре Туза лежат отдельно. Нужно сложить на них карты по масти и по возрастанию.

Вы выбираете полностью открытые карты и складываете их на Тузы. Если это невозможно, то Вы можете снова перетасовать колоду (но не более двух раз), один раз вытащить произвольную карту и положить ее в нужное место (только по правилам расклада) или переложить в другую кучку (опять же по правилам).

Карты складываются на Тузы по возрастанию, а во всех остальных случаях - по убыванию.

8. "RENO".

Карты разложены как и в "CANFIELD". Отличия состоят в том, что открывается лишь одна карта и ее нельзя затем вернуть в колоду.

Кроме простого расклада пасьянсов, Вы можете сыграть в "Игру тетушки Анны", когда предлагается разложить каждый пасьянс по разу. При этом Вы можете пропускать какие-то виды пасьянсов, посмотреть пять лучших достижений в туре, посмотреть свой счет и т. д. Или устройте чемпионат с друзьями, выбрав "TOURNAMENT PLAY".

В "CHILDREN'S GAME" Вы можете научиться и без нас. Не скучайте!

"SPACE COMMANDERS"

Простейшая игра с простейшей графикой. Ваша задача - уничтожить чудовищ, пока они до Вас не добрались. Чудовища бросают бомбы (они как-будто ими... ну короче сами все увидите), от которых нужно уворачиваться. Если хоть одно чудовище достигнет самого низа, то все Ваши корабли будут уничтожены.

Меню:

ENTER - старт игры;
1..5 - уровень мастерства;
CURSOR UP/DOWN - курсорные клавиши вверх и вниз;
CURSOR LEFT/RIGHT - курсорные клавиши влево и вправо;
SPACE - огонь;
SCROLL LOCK - пауза;
Q - тихий контроль;

CTRL + C - конец игры;

Ниже пишется:

Нажмите 1..5 и выберите новый уровень мастерства (1 - эксперт, 3 - средний, 5 - новичок).

Нажмите "ENTER" для старта этого уровня.

Иногда над чудовищами пролетает летающая тарелка, если Вы ее собьете, то Вам дадут призовые очки.

На самом верху экрана показано: сколько Вы набрали очков, сколько у Вас осталось кораблей и рекорд.

"SPACE WAR"

"SPACE WAR" - это примитивная космическая стрелялка для двух игроков. Ваша задача разбить корабль противника прежде, чем это сделает он. Для этой цели Вы можете применять PHOTON TORPEDOS (фотонные торпеды) или PHASERS (лазер). При попаданиях в корабль противника уменьшается его энергия защиты.

Вооружение.

PHOTON TORPEDOS - это самое эффективное оружие. При стрельбе торпедами тратится одна часть энергии огня, но при попадании уничтожает четыре единицы энергии защиты противника.

PHASERS (лазер) - при стрельбе тратится одна часть энергии огня, а при поражении уничтожает две части энергии защиты.

IMPULSE ENGINES (импульсные двигатели) - используются для перемещения Вашего корабля в указанном направлении. Помните, в космосе отсутствует сила трения, поэтому остановиться или изменить направление Вы можете только с помощью внешнего воздействия

CLOAK - этот режим используется чтобы сделать Ваш корабль невидимым. В этом режиме Вы можете двигаться, вести огонь, совершать переходы через гиперпространство, и т.д..

HYPER SPACE (переход через гиперпространство) - это быстрый способ изменить свое местоположение. На переход таким способом Вы тратите восемь частей энергии, причем Вы не знаете в каком месте окажетесь.

Для того, чтобы использовать оружие или защиту Вы должны иметь энергию. Полоса "E" в нижней части экрана отображает энергию огня, она расходуется при использовании торпед или лазера. Полоса "S" в нижней части экрана отображает энергию защиты. Если какой-либо энергии осталось меньше 16 единиц, Вы услышите звуковой сигнал. В этом случае Вы можете перебросить часть энергии из другого места, для этого используйте клавиши "Z" и "C" для левого игрока, "1" и "3" - для правого.

Примечание.

При касании планеты у Вас будет происходить утечка Вашей энергии защиты. Внимательно используйте торпеды, если Вы не попадаете в цель, то торпеда, выйдя за пределы экрана, появляется с другой стороны и может поразить Вас.

Клавиши управления:

F1 - выход в ДОС;
F2 - старт игры;
F3 - вместо левого игрока играет автоche робот;
F4 - вместо правого игрока играет авторобот;
F5 - помещает центр гравитации в центр экрана;
F6 - помещает в центр экрана планету;
F7 - пауза;
F8 - включение или выключение звука.

Клавиши управления для левого игрока:

Q - огонь из лазера;

W - корабль становится невидимым;
E - огонь фотонными торпедами;
A - вращение против часовой стрелки;
S - включение импульсных двигателей;
D - вращение по часовой стрелке;
Z - перемещение энергии защиты к энергии огня;
X - переход через гиперпространство;
C - перемещение энергии огня к энергии защиты.

Клавиши управления для правого игрока:

7 - огонь из лазера;
8 - корабль становится невидимым;
9 - огонь фотонными торпедами;
4 - вращение против часовой стрелки;
5 - включение импульсных двигателей;
6 - вращение по часовой стрелке;
1 - перемещение энергии защиты к энергии огня;
2 - переход через гиперпространство;
3 - перемещение энергии огня к энергии защиты.

"STAR CONTROL"

Эта игра имитирует полет кораблей в космосе. Вообще с виду игра примитивна и если играть одному скоро наскучит. А вдвоем совсем другое дело, управляя кораблями Вы должны уничтожить соперника т. е. другой корабль. В начале игры Вам дается по семь кораблей каждому причем все корабли разные т. е. у противника не может быть корабля похожего на Ваш. После загрузки на экране появится меню:
PRACTICE
MELEE
FULL GAME
SET PLAYERS
QUIT

Если Вы выбрали PRACTICE то на экран сверху и снизу выводится две колонки кораблей. Выбрав себе корабли Вы начинаете играть. Корабли в данном варианте только взрываются, но потом они восстанавливаются, и Вы продолжаете тренироваться.

Если Вы набрали MELEE, то сначало Вам и сопернику предложат выбрать корабль, а затем на экране появится игровое поле с изображением пилотов.
Индикатор и надпись CREW означают количество людей на корабле, при их уничтожении Вы погибаете.

Индикатор FUEL показывает количество энергии. Энергия тратиться на стрельбу и на спецэффекты, по ее окончании Вы не сможете стрелять пока она не восстановится.

Если кто то из Вас погибнет, погибшему дадут право выбрать новый корабль. Зачеркнутые корабли Вы выбрать не можете т.к. Вы их проиграли. У кораблей имеется следующее вооружение: ракеты, лазер, шарики, которые подобно минам перемещаются по полю, а также очень опасные шары которые преследуют Вас по всему полю.

Спецэффекты могут быть: телепортация, другой вид оружия, защита или восстановление индикатора CREW. Игра заканчивается при потере одним из игроков всех кораблей и выводе на экран герба попедителя.

Если Вы выбрали FULL GAME, то Вам кроме кораблей противника необходимо уничтожить еще и вражескую базу (сопротивления она не оказывает).

Установить с кем Вы будете играть можно выбрав SET PLAYERS.

Управление кораблем (нижняя картинка):
на дополнительной клавиатуре.
4 - поворот влево
6 - поворот вправо
8 - двигатель
ENTER - огонь
SPACE - спецэффект

Управление кораблем (верхняя картинка):
Q - поворот влево
E - поворот вправо
W - двигатель
TAB - огонь
"-" ";" - спецэффекты

"STRIP POKER 3"

Вы загрузили третий вариант "STRIP POKER". На заставке появится симпатичная девушка с очень соблазнительной выпуклостью на которую прилип кусочек тряпочки, а приятный голосок пригласит Вас поиграть. В этом варианте игры Вы можете поиграть с тремя соперницами, но но если у Вас есть дополнительный диск с файлами, то Вы можете еще загрузить соперниц. В игре используется хорошая графика, вот только женщины явно помнят нападение японцев на Порт-Артур. После заставки на экране появляются три Ваших соперницы, а справа внизу, список, где они пронумерованы. Для выбора соперниц, нажмите соответствующие им цифры, а затем клавишу "5" - начало игры (если нажать клавишу "4", то Вас попросят поставить дополнительный диск). На экране появится три окна с изображением Ваших соперниц, одно большое, два маленьких и карты. Картинки можно менять местами клавишами "F2" и "F3".

Внимание, девушки и женщины, а также те, кто считается оными!!!

Вам предоставляется возможность раздеть молодого мужчину в самом расцвете сил, только для этого нужно проигрывать, так как мужчиной считается игрок, сидящий за компьютером. Для появления человеческого самца, выберете всего одну женщину.

Правила игры я объяснять не буду, читайте классику (первый выпуск "50 компьютерных игр" - это и есть классика), там все написано.

Желаю приятно провести время.

"SUPER TETRIS"

Это вариант обычного тетриса. отличается он во - первых: фигуры в этом тетрисе проваливаются, тоесть, когда в Вашей куче остается свободное место и падающая фигура точно укладывается в это место, нужно нажать пробел и фигура заемет это место, проходя через наваленные сверху фигуры, и во - вторых: большим разнообразием фигур.
Этот тетрис русифицирован.

Клавиши управления:
HOME (7) - влево
UP (8) - поворот
PGUP (9) - вправо
SPACE - сброс

"STARBLADE"

Вы - командир космического корабля. На своем корабле Вы можете посетить много различных планет. Для перелета между планетами Вы можете использовать обычный перелет или переход через гиперпространство. При использовании второго способа Вы будете терять энергии в несколько раз больше, чем при обычном.

После загрузки игры Вы оказываетесь перед центральным пультом управления. При нажатии клавиши "SHIFT" в верхней части экрана высвечивается меню из пяти квадратов. Выбор соответствующего пункта меню осуществляется курсорными клавишами, фиксация - клавишей "SHIFT".

Меню дает Вам следующую информацию:

1. Параметры Вашего корабля.
2. Можно просмотреть поступающие сообщения.
3. В этом пункте меню Вы можете выбрать планету, к которой хотите совершить перелет. Ваше местоположение определяется силуэтом космического корабля на звездной карте. Место, куда Вы хотите совершить перелет выбирается красным перекрестием с помощью курсорных клавиш и фиксируется клавишей "SHIFT".

Сначала Вы выбираете одну из пяти зон, с нулевой по четвертую. В каждой зоне может находиться 1-2 планетных системы, а в каждой системе 1-2 планеты. После окончательного выбора планеты появляются ее характеристики: наличие кислорода, жизни, растояние до нее и т.д. После этого выбирайте способ перелета и в путь. При выборе обычного способа перелета на Вашем пути могут попадаться метеоритные потоки, минные поля и вражеские корабли. Растреливайте их с помощью своей лазерной пушки.

4. Перископ. Он позволяет использовать свою лазерную пушку для уничтожения мин, метеоритов и кораблей противника во время обычного перелета. Клавишей "F2" Вы можете включить защиту. Клавиша "F10" - убрать перископ.
5. В пятом пункте меню Вы можете:
   - сохранить игру;
   - загрузить сохраненную игру;
   - начать новую игру.

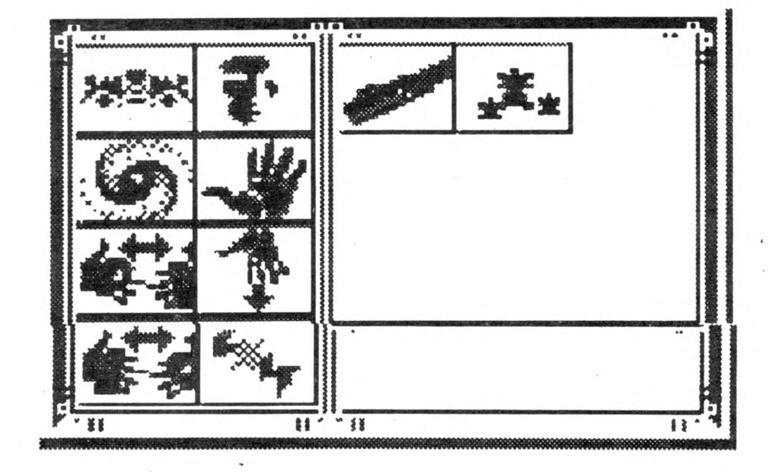
После перелета необходимо проверить состояние Вашего корабля, у него могут быть повреждения. Для этого у Вас имеются еще два рабочих места. Чтобы не блуждать по кораблю в поисках этих пультов используйте установки телепортации, изображенных в виде кругов с буквами "W" и "S". Встаньте в круг "W" и нажмите клавишу "SHIFT". Затем, встав перед пультом, клавишей "SHIFT" вызовите меню. С помощью этого меню Вы можете:

1. Провести анализ повреждений (повреждения показываются в процентном соотношении, исправный узел - 100%).
2. Провести ремонт поврежденных узлов. Курсорными клавишами и клавишей "SHIFT" выберите поврежденный узел, затем поврежденный блок и замените его. После ремонта все узлы должны иметь 100%.
3. В этом пункте Вы можете просмотреть, сколько и каких блоков у Вас осталось в резерве. При отсутствии каких-либо блоков, их можно приобрести в магазине на одной из планет.

Для высадки на планету Вам необходимо знать присутствует ли там в атмосфере кислород или нет. При его отсутствии нужно одеть скафандр. Наличие кислорода Вы можете посмотреть используя третий пункт меню на центральном пульте управления. Скафандр находится в отсеке "А" в шкафчике. Для того, чтобы открыть шкафчик, повернитесь к нему лицом и нажмите клавишу "SHIFT". Перед Вами отображается табло, состоящее из трех экранов (см. рисунок).

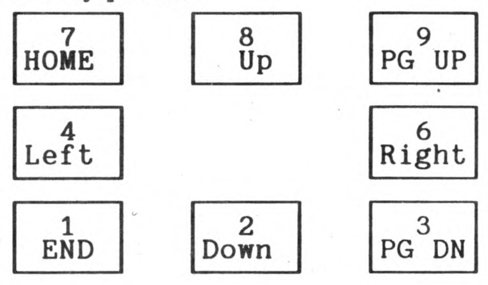
Самый левый экран отображает действия, которые Вы можете выполнить с предметами: взять, положить, обмен, выбросить в космос и т.д. Те операции, которые Вы не можете выполнить в данный момент, заштрихованы. Средний экран отображает предметы которые Вы несете с собой (всего 9 мест). Самый правый экран (он не показан на рисунке) отображает предметы, которые лежат в шкафчике. Для того, чтобы одеть скафандр необходимо его переместить из самого правого экрана в средний. Шкафчик закрывается нажатием клавиши "SPACE". Внизу слева отображается уровень Вашей жизни (POWER), а справа - уровень кислорода (OXYGENE) в баллонах (при условии, если Вы одели скафандр).

Для того, чтобы взять в руки предмет нажмите клавишу "SPACE" - появится изображение двух экранов. После этого необходимо из среднего экрана изображение предмета переместить в левый экран на место с изображением руки пальцами вверх (взять). Фиксация предмета производится клавишей "SHIFT", а перемещение курсорными клавишами.



На планетах Вы должны уничтожать враждебно настроенных жителей с помощью меча или гранаты, собирать предметы, которые Вам встретятся: кредитные карточки, мины и др. В магазине подойдите к продавцу и повернитесь к нему лицом. Нажмите клавишу "SPACE" - перед Вами появится табло с двумя экранами. С помощью курсорных клавиш и клавиши "SHIFT" выберите в левом экране изображение "обмена", и перед Вами появится третий экран с товарами, которые Вы можете приобрести в этом магазине. Повторное нажатие клавиши "SPACE" прекращает обмен.

Клавиши управления:



С помощью курсорных клавиш UP, DOUN, LEFT, RIGHT Вы управляете перемещениями своего космонавта.

SHIFT+UP - бросить гранату.

SHIFT+DOWN - взять предмет.

SPACE - использование этой клавиши описывалось выше.

Остальные клавиши меняются в зависимости от используемого предмета и направления движения.

"SU-25"

Симулятор полета на штурмовике Су-25, "Грач", максимально приближенный к реальности. Прежде, чем приступать к игре, запаситесь русско-английским словарем или кем-нибудь, кто знает оба эти языка, так как в начале игры Вас попросят ввести английский аналог какого-нибудь русского слова.

После этого Вы увидите газету "Правда" с репортажем об атаках террористов на представительства НАТО и Варшавского договора в Германии. И лишь после этого Вы сможете приступить собственно к игре.

В первом меню "MISSIONS ASSIGNMENT" Вы выбираете задачу, которую предстоит выполнить.

1. Рекогносцировка при полете на низкой высоте.
2. Подавление террористических операций.
3. Потопить баржу.
4. Уничтожить артиллерийскую установку.
5. Атаковать бронетранспортер.
6. Устроить засаду на танковую дивизию.
7. Найти и уничтожить транспортный конвой.
8. Бомбить бункер террористов.
9. Нанести удар по захваченному зданию.
10. Сопровождать спасательные работы.
11. Практика: симулятор полета на штурмовике Су-25.

Перемещая курсор, выбираете соответствующую миссию и нажимаете "ENTER". После этого Вы увидите более подробное описание выбранной миссии, прогноз погоды и некоторые подсказки о том, какие клавиши, для чего нажимать (например, "ENTER" - для продолжения).

Затем Вы увидите карту района боевых действий, а чуть позже и сам штурмовик с разложенным перед ним вооружением.

Всего у Су-25 по пять подвесок под каждым крылом. Переход от подвески к подвеске осуществляется клавишами "LEFT/RIGHT", а выбор вооружения - клавишами "UP/DOWN". Нажав "ENTER", Вы плюхнетесь в пилотское кресло кабины штурмовика.

Находясь в кабине и нажав клавишу "ESC", Вы сможете посмотреть и установить различные режимы управления и отображения: звук, клавиатура, джойстик, "мышь", экраны, режимы полета и не будем раскрывать все подробно, а опишем лишь некоторые из них.

Управлять самолетом лучше всего с помощью джойстика, так как программа симулятора требует возврата к точке начала (нейтральное положение джойстика). Если Вы управляете с клавиатуры, то Вам придется после начала какого-либо маневра постоянно нажимать фиксирующую клавишу "5" на курсорной части клавиатуры или, кратковременно, клавишу обратного маневра.

Клавиши управления:

LEFT - влево;
RIGHT - вправо;
UP - вниз;
DOWN - вверх;
1, 2, 3, 4, 5 - различные режимы двигателя (мощность - по возрастанию);
G - шасси;
D - отстрел уголковых отражателей;
F - отстрел термоловушек;
V - закрылки;
"+" - укрупнение изображения;
"-" - уменьшение изображения;

Обзор:

F1 - кабина;

F2 - назад;
F3 - карта;
F4 - вид на самолет справа;
SHIFT+F4 - вид на самолет слева;
F5 - вид на самолет сзади;
SHIFT+F5 - вид на самолет спереди;
F6 - вид на самолет с земли;
SHIFT+F6 - облет самолета;
F7 - наблюдение за целью;
F8 - наблюдение за тем, кто наблюдает (со стороны цели);
F9 - вид со спутника;
F10 - цель.
Потренеруйтесь, а потом пересаживайтесь на настоящий "Грач".

"SUMMER GAMES"

После загрузки игры компьютер запросит будете ли Вы играть джойстиком, если да, отвечайте "YES", если нет - "NO". Затем происходит церемония открытия олимпийских игр (зажигание огня). Нажмите клавишу ENTER и Вы выйдете на **меню.**

1. COMPETE IN ALL THE EVENTS (учавствуют 8 человек в восьми видах спорта).
2. COMPETE IN SOME EVENTS (выбор количества участников и количества видов спорта на Ваше усмотрение). Выбор производится клавишей "ENTER".
3. COMPETE IN ONE EVENT (выбор количества соревнующихся по одному из восьми видов спорта.
4. PRACTICE ONE EVENT (практика в любом из восьми видов спорта).
5. SOUND: ON/OFF (включение выключение музыки).
6. SEE WORLD RECORDS (просмотр мировых рекордов в соответствующих видах спорта).
7. OPENING CEREMONIES (церемония открытия олимпийских игр).
8. CLOSING CEREMONIES (церемония закрытия олимпийских игр).

При выборе участников соревнований Вы записываете их имена и выбираете флаг страны, под которым соответствующий участник выступает. При выборе флага играется гимн этой страны.

Теперь немного о видах спорта.

1. TRIPLE JUMP (тройной прыжок).
SPACE - старт (бег).
RIGHT - первых два прыжка.
LEFT+RIGHT - третий прыжок.

2. ROWING (гребля).
SPACE - старт.
RIGHT - гребок веслами.
LEFT - обратный ход весел.

3. HIGH JUMP (прыжки в высоту).
Управление курсорными клавишами и клавишей "SPACE".

4. JAVELIN (метание копья).
SPACE - разбег
LEFT - торможение.
Повторное нажатие SPACE - бросок копья.

5. EQUESTRIAN (конный спорт).
Времени для прохождения этапа отводится 99 секунд.
Управление курсорными клавишами и клавишей "SPACE".

6. FENCING (фехтование).
Управление курсорными клавишами и клавишей "SPACE".

7. CYCLING (кольцевые гонки).
SPACE - старт. Вращение педалей осуществляется с помощью курсорных клавиш (вращение отображается в виде стрелки). Сразу участвует два спортсмена, причем экран разбит на две

асти. На каждой части показано по две дорожки. Нижних две дорожки - за нижним елосипедистом, две верхних - за верхним.

8. KAYAKING (водный слалом).

Ваша задача пройти во все ворота, которые попадаются на Вашем пути за минимальное время. Если Вы пропустили ворота, то Вам добавляется штрафное время. После прохождения этапа а экран выводится таблица, в которой отображается маршрут со всеми воротами. Если Вы рошли ворота, то штрафное время не добавляется и напротив соответствующих ворот стоит)". Если Вы пропустили ворота, то Вам добавляется 20 штрафных секунд. Ниже отображается:

TOTAL PENALTY TIME (полное штрафное время);

COURSE TIME (время, за которое Вы прошли всю дистанцию);

FINAL TIME (общее время).

Управление лодкой производится курсорными клавишами.

"TILE"

Эта игра предназначенна для тех, кто любит тихие, спокойные игры. В этой игре Вам редлогается разобрать пирамиду, сложенную из прямоугольников напоминающих костяшки омино и карты. На них поставлены цифры и изображены различные рисунки, иероглифы и так алее.

Управление осуществляется мышью. Вы находите в пирамиде одинаковую пару костяшек, для ого, чтобы ее убрать костяшки должны быть открыты хотябы с одной из своих больших торон. Подведите курсор к одной из костяшек пары и нажмите первую клавишу управления, ем самым Вы пометите ее. Подведя курсор ко второй костяшке и нажав на эту же клавишу, Вы уберете всю пару. Вы можете воспользоваться подсказкой, для этого выведете курсор на вободное место и нажмите вторую клавишу управления, машина покажет Вам возможные омбинации в этой пирамиде или скажет, что их не существует.

Эта игра развивает наблюдательность и логическое мышление.

"THE AMAZING SPIDERMAN"

В этой игре Вы будете человеком - пауком и будете ходить по лабиринтам. Вы можете одить по полу, потолку, стенам и стрелять липкими нитями. Выстрелив нитью Вы можете по ей поднятся. Если выстрелить нить на искосок, то можно переправлятся через препятствия. Ходя по лабиринтам нажимайте, стреляйте по кнопкам, выключателям и тому подобному - удут открыватся новые проходы. В лабиринтах есть замаскированные кнопки и Вы их не бнаружите пока не наступите на них. В левом верхнем углу экрана показано сколько очков Вы абрали, а справа - Вы в полный рост. Когда Вас начинают уничтожать, то Ваше изображение бгладывается до костей. Когда от Вас останется симпатичный скилетик, то игра заканчивается. лабиринтах есть комнаты где можно поправить свое здоровье, это пустая комната в центре оторой расположен прямоугольник, а пол как бы покрыт мерцающими снежинками. Если Вы опадете в Вашего врага нитью, то он некоторое время будет парализован.

Перед началом игры выберете монитор. Потом нужно выбрать язык, на котором Вам будут адавать вопросы. После того как Вы правильно ответите на парочку вопросов можно риступать к игре.

<u>Ответы на вопросы:</u>

	SPIDER MAN	MYSTERIO	MARY JANE WATSON - PARKER
HEIGHT	5' - 10"	5' - 11"	5' - 8"
WEIGHT	165	175	120
EYES	HEZEL	BLUE	GREEN
HAIR	BROUN	BLACK	RED

 этой таблице ответы не на все вопросы. Те, на которые Вы не найдете ответа просто ропустите (для ввода ответа и для смены вопроса нажмите "ENTER").

Перед игрой появится меню, на котором Вы сможете выбрать:

1 - начать игру;

2 - уровень до которого Вы дошли (следующую игру можете начинать прямо с него);
3 - выйти в DOS;
4 - выбрать для управления игрой джойстик - "J" или клавиатуру - "K";

Клавиши управления:
RIGHT - вправо;
LEFT - влево;
UP - подняться или подпрыгнуть;
DOWN - присесть;
RIGHT+UP - прыжок вправо;
LEFT+UP - прыжок влево;
SPACE+RIGHT - выстрел вправо;
SPACE+LEFT - выстрел влево;
SPACE+UP - выстрел вверх;
SPACE+DOWN - выстрел вниз;
SPACE+RIGHT+UP - выстрел вправо вверх;
SPACE+LEFT+UP - выстрел влево вниз;
SPACE+RIGHT+DOWN - выстрел вправо вниз;
SPACE+LEFT+DOWN - выстрел влево вниз;
Если Вы хотите, чтобы выпущенная Вами нить исчезла, нажмите еще раз "SPACE";
H - пауза;
ESC - выход в DOS;
Не бойтесь падать на голову, Вам это не повредит.

"TENNIS"

Думаю, что правила игры в теннис объяснять не стоит, главное - разобраться в меню.

После загрузки первая картинка просит, чтобы Вы выбрали тип дисплея (нажмите цифру). Чтобы убрать заставку, нажмите любую клавишу. В третьей картинке, фамилии создателей игры и наконец четвертая картинка - это меню.

Выбор типа соревнований:
MATCH - матч;
TOURNAMENT - турнир;
RESUME MATCH - резюме матча;
RESUME TOURNAMENT - резюме турнира;
DEMO - демонстрация.

Поставьте курсор на матч или на турнир, нажмите ввод и заполняйте меню дальше.

1. Препятствия:	2. Сетов в матче:	3. Поверхность корта:	4. Корт:
- легкие	- 1	- твердый корт	- центральный корт
- средние	- 2 / 3	- травяной	- приморский
- тяжелые	- 3 / 5	- глиняный	- загородный клуб

Затем появится таблица с фамилиями игроков и внизу - их параметры:

WINS (победы):	скорость	выносливость
LOSSES (потери):	::::::::::::::::::::[:::::::::::::::::::::::::::::::::::::::	
% OF WINS (% побед):	удар с права	удар с лева
% LST LOSSES (% подач):	::::::::::::::::::::::::::::[::::::::::::::::::::::::::::::	
	сила	точность
	:::[::::::::::::::::::::	

Выбрав, за кого Вы будете играть, нажмите "ENTER". Снизу появится вопрос: "Кто будет играть: клавиатура или компьютер?"

Затем точно также выбирайте второго игрока.

Выйдя наконец на основную картинку, Вы увидите поле и двух игроков. Сверху над каждым игроком таблица ударов (в основном во время игры надо смотреть на нее).

Клавиши управления.

Для левого игрока:

S - подача;

W - мяч уйдет в левую половину поля противника;

X - в правую половину поля.

Для правого игрока:

L - подача;

O - в левую половину;

"." - в правую половину.

Когда наносится удар, в таблице над игроком он отображается столбиком зеленого цвета. Вдоль столбика расположены разные буквы - это различные удары (низкие, высокие, средние и т. п.).

Удар производится так (на примере левого игрока):

Нажать "S" и, когда столбик доползет до нужного Вам удара (буквы), еще раз нажать "S" (квадрат с буквой закрасится, а столбик поползет дальше). Когда столбик поползет вниз, Вам нужно остановить его на горизонтальной полоске, которая делит красный участок пополам. Чем ближе Вы остановите столбик (третий раз нажав S) к линии, тем точнее будет удар. Снизу таблицы показано как Вы ударили: " + " - остановились после линии, " - " - до линии.

F2 - пауза;

ESC - выход на начало игры (еще раз ESC - выход на каталог).

"TET 42"

Эта игра является наиболее удачным вариантом общеизвестной игры "Тетрис". Главное отличие этой игры от обычного "Тетриса" - это то, что в эту игру Вы можете играть вдвоем (в два стакана), устроив между собой соревнование.

Клавиши управления для первого игрока:

Q - перемещение фигуры влево;

W - вращение фигуры;

E - перемещение фигуры вправо;

Z - увеличение скорости падения фигуры.

Клавиши управления для второго игрока:

7 - перемещение фигуры влево;

8 - вращение фигуры;

9 - перемещение фигуры вправо;

1 - увеличение скорости падения фигуры.

После того, как Вы загрузили игру, высвечивается окно: "Выбор колличества игроков". Если Вы хотите играть один, то нажмите любую из управляющих клавиш для первого игрока, то есть "Q", "W", "E", "Z". Если Вы решили играть вдвоем то нажмите любую из клавиш для второго игрока, то есть "7", "8", "9", "1".

Цель игры:

В верхней части экрана появляются различные фигуры и опускаются на дно стакана. С помощью клавиш управления Вы должны добится того, чтобы эти фигурки образовали сплошную линию, без промежутков. Когда линия образовывается, она исчезает, а Вы получаете за это очки. Чем больше линий Вы уничтожите за один раз, тем больше очков получите. Игра состоит из 12 раундов. В первом раунде Вам нужно убрать 5 линий, на втором - 10 и так далее. За окончание первым какого-нибуть раунда даются дополнительные очки. Выигрывает тот, кто за 12 раундов наберет большее колличество очков.

"TETRISN"

Игра такая же, как и "TETRIS", только добавлены пара фигур и шустрый квадратик. Квадратик такой нежный, так что Вы ничего на него не роняйтте и не вздумайте закрыть в замкнутом помещении - погибнет бедняга. С его гибелью игра заканчивается. Нажмите любую клавишу и начинайте снова.

В левом верхнем углу - таблица рекордов. Пониже показано сколько Вы сняли слоев, уровень на котором Вы играете и сколько заработали очков. Справа вверху, изображение следующей фигуры. Снизу, под падающей фигурой, еще одна подсказка, показывающая куда падает фигура.

Клавиши управления:

7 - влево;
8 - крутить;
9 - вправо;
SPACE - бросать.

"THE BLACK CAULDRON"

"BLACK CAULDRON" - это мультипликационная диалоговая игра, отличающаяся от других игр такого типа тем, что пользователю нет необходимости набирать слова или предложения. Все команды управления вводятся с помощью джойстика или функциональных клавиш. Список команд приводится ниже. В соответствии с ним Вы можете управлять Тэрэном в его путешествии по королевству Придайн.

Команды управления:

1. Используйте клавиши курсора для перемещения С, Ю, В, З.
2. Для изменения скорости нажмите F10
3. Для выбора предмета из списка нажмите F3 или выберите опцию "NEW OBJECT" из появляющегося меню. Затем выберите предмет, который Вам нужен (курсором) и нажмите ENTER. Если Вы хотите просмотреть перечень всех предметов, у Вас имеющихся, нажмите "TAB", а затем любую клавишу для продолжения игры.
4. Чтобы рассмотреть объект, выберите опцию "SEE OBJECT" из меню. Нажмите "ESC", и затем, подсветив нужную строку, нажмите "ENTER".
5. В Вашем путешествии возникнет необходимость просмотра области или объекта на экране. Используйте для этого клавишу F8. Что Вы увидите, будет зависить от того, где Вы стоите.
6. Чтобы произвести какие-либо действия, например, открыть дверь, Вам надо подойти к ней и нажать клавишу F6.
7. Прежде, чем использовать какой-либо предмет, выберите его из меню "CHOOSE INVENTORY" и после возвращения в игру нажмите F4.
8. F1 - подсказка.
9. F2 - вкл / выкл. звука.
10. F5 - сохранение игры.
11. F7 - восстановление игры.
12. F9 - перезапуск (рестарт) игры.
13. CTRL R - модификация типа видеоадаптера.
14. ALT Z - выход DOS.
15. CTRL J - инсталяция, центровка джойстика.

"THE CHESSMASTER 2000"

Достоинством этой игры в шахматы является то, что все возможности и функции вынесены в меню, которое вызывается клавишами F1-F10. Некоторые пункты меню могут вызываться нажатием отдельных клавиш. Эти клавиши указаны напротив соответствующего меню в скобках. Ниже приведены все пункты меню с их объяснением.

Клавиша "F1". (HELP)

F1 - HELP.
F2 - PLAYING THE GAME.
F3 - THE CHESSBOARD.
F4 - OTHER DISPLAY & SOUND.
F5 - INSTANT REPLAY.
F6 - SETTING THE BOARD UP.
F7 - THE GAMES ON DISK.
F8 - SOME EXTRAS.
F9 - TO QUIT.
F10 - MENU DISPLAY ON/OFF.

Клавиша "F2".

1. BEGIN NEW GAME (CTRL-N). Начать новую игру.
2. YOUR OPPONENT IS .... (CTRL-O).
 - HUMAN - играют два игрока.
 - CHESSMASTER - игра с компьютером.
 - AUTOPLAY - компьютер играет сам с собой.
3. LEVEL OF PLAY IS (CTRL-L). Выбор уровня игры. После загрузки программы по умолчанию устанавливается самый низкий уровень: 60 ходов за 5 минут.
 - 60 ходов за 5 минут.
 - 40 ходов за 10 минут.
 - 40 ходов за 30 минут.
 - 40 ходов за 60 минут.
 - 40 ходов за 90 минут.
 - 40 ходов за 120 минут.
 - 40 ходов за 150 минут.
 - 40 ходов за 240 минут.
 - 1 ход за 15 минут.
 - 1 ход за 60 минут.
 - 1 ход за 240 минут.
 - 1 ход за 6000 минут.
4. EASY MODE IS ON/OFF. Легкий режим. Обычно CHESSMASTER думает все время, а в этом режиме он думает только, когда Вы ходите.
5. NEWCOMER STULE IS ON/OFF. Стиль - новичок. Этот стиль является самым легким. Если Вы плохо играете в шахматы, то лучше всего начинать с него, пока Вы не достигнете более высокого уровня.
6. THE STYLE OF PLAY IS .... Стиль игры.
 - NORMAL - нормальный.
 - COFFEEHOUSE - за чашкой кофе.
 - BEST MOVE - лучший ход.
7. THE OPENING BOOK IS ON/OFF. Открыть или закрыть книгу для записи игр.
8. YOU ARE NOW PLAYING ...... Выбор цвета фигур, которыми Вы будете играть.
 - WHITE - белый.
 - BLACK - черный.
9. MAKE THE CHESSMASTER MOVE NOW (INS). Если Вы затрудняетесь сделать ход, то Вы можете запросить подсказки у машины.
10. TAKE BACK THE LAST MOVE (DEL). Каждое нажатие клавиши DEL или выбор этого пункта меню возвращает Вас на шаг назад.

Клавиша "F3".

1. THE BOARD IS NOW 3D/2D (CTRL-D). Выбор доски двумерная или трехмерная.
2. THE COLOR IS NOW ON .... Выбор типа монитора.
   - BLACK & WHITE.
   - RGB MONITOR ONLY.
   - COMPOSITE MONITOR.
3. THE BORDER COORDINATES ARE ON/OFF (CTRL-B). Включить/выключить координаты шахматной доски.
4. THE CLOCK AND MOVE DISPLAY IS ON/OFF. Выключить отображение времени и выполненых шагов на экране.
5. CHANGE THE COLORS (CTRL-PgUp). Изменить цвет. Каждое нажатие CTRL-PgUp или выбор этого пункта меню изменяет цвет.
6. CHANGE THE BACKGROUND (CTRL-PgDn). Изменить фон.
7. ROTATE THE BOARD CLOCKWIZE (CTRL-RIGHT). Поворот доски по часовой стрелке на 90 градусов.
8. ROTATE THE BOARD COUNTENCLOCKWIZE (CTRL-LEFT). Поворот доски против часовой стрелки на 90 градусов.
9. TURN THE BOARD AROUND (CTRL-T). Переворот доски (на 180 градусов).

Клавиша "F4".

1. DISPLAY CAPTURED PIECES (CTRL-C). В этом режиме Вы можете просмотреть какие фигуры потеряли Вы, а какие противник.
2. LIST MOVES SO FAR (CTRL-Q). В этом режиме Вы можете просмотреть листинг партии. Запись может производиться как алгебраическим способом, так и абревиатурно-алгеброическим (см. пункт 7 этого меню). Прокрутка производится курсорными клавишами.
3. SHOW THE CHESSMASTER'S THINKING. В этом режиме Вы можете просмотреть как CESSMASTER перебирает различные варианты:
   - PREVIW - предварительный.
   - CURRENT - текущий.
   - BEST - лучший.
4. GET ADVICE FROM THE CHESSMASTER (CTRL-A). Посмотреть подсказку CHESSMASTER. В этой табличке дана подсказка и три пункта меню.
   - GO FOR IT - выполнить этот ход.
   - SUGGEST SOMETHING ELSE - Просмотреть по шагам все подсказки.
   - EXIT - выход.
5. TEACHING IS NOW ON/OFF. Подсказка всех возможных ходов. Если установлен этот режим, то после набора координаты фигуры, которой Вы будете ходить, компьютер в виде штриховой фигуры отобразит все возможные варианты хода.
6. THE SOUND IS NOW .... Вместо многоточия может стоять:
   - MUSIC - каждый ход будет сопровождаться музыкой;
   - BELL - коротким звонком;
   - SILENT - молчанием.
7. THE NOTATION IS NOW .... Этот режим будет устанавливать метод записи партии ALGEBRAIC или ABBREVIATED ALGEBRAIC. Например алгебраическая запись: e2-e4, а абревиатурно-алгебраическая Qh9. Где: K - король, Q - ферзь, R - ладья, B - слон, N - конь, P - пешка.
8. SLIDING PIECES IS NOW ON/OFF. Перемещение фигуры будет плавным (скользящим) или мгновенным.
9. ENTER YOUR NAME. В этом режиме Вы можете внести свое имя. Имя может состоять из пяти символов.
10. DISPLAY THE BEST VARIATION (CTRL-V). Отображает предварительный просчет шагов.

Клавиша "F5".

1. REPLAY NEXT MOVE (CTRL-R). Просмотр игры. Для просмотра игры необходимо вернуться назад с помощью пунктов 2 и 3 этого меню. Нажимая клавишу ENTER, Вы будете по шагам просматривать партию.
2. TAKE BACK LAST MOVE (DEL). Вернуться на один шаг назад.
3. TAKE BACK ALL MOVES. Вернуться в начало партии.

Клавиша "F6".

1. ENTER PIECES ON THE BOARD. Ввести фигуры на доску, используя клавиши: K - король, Q - ферзь, R - ладья, B - слон, N - конь, P - пешка. Кроме этого, фигуры можно вводить клавишей "INS", при этом Вы будете просматривать все фигуры по очереди. Для того, чтобы убрать фигуру необходимо подвести черный квадрат в позицию этой фигуры и нажать клавишу "DEL". Выбор цвета фигуры осуществляется клавишей "+".
2. CLEAR THE BOARD. Очистить доску от фигур.
3. SET UP THE INITIAL POSITION. Установка начальной позиции.
4. RETURN TO THE PREVIOUS POSITION. Возврат в предыдущую позицию.
5. THE SIDE TO MOVE FIRST IS WHITE. Кто первым начинает ход - черные или белые.

Клавиша "F7".

1. SAVE THE CURRENT GAME TO DISK. Сохранить игру. Высвечивается меню, в котором надо указать имя файла под которым будет сохранена игра. Игра сохраняется в текущей директории.
2. LOAD A GAME FROM DISK. При выборе высвечивается меню с именами файлов сохраненых партий.

Клавиша "F8".

1. ANALYZE A GAME. Анализ игры.
 - START ANALYSIS. Старт анализа.
 - ANALUZE MOVES FOR:
   * BOTH SIDES - анализ для обеих сторон.
   * WHITE - анализ для белых фигур.
   * BLACK - анализ для черных фигур.
 - PRINTING IS NOW ON/OFF (CTRL-P). Включение/выключение принтера.
 - DISK FILE CM.ANL OUTPUT IS ON/OFF. Сохранять или несохранять файл под именем CM.ANL.
 - TAKE BACK LAST MOVE (DEL). Вернуться назад на один шаг.
 - TAKE BACK ALL MOVES. Вернуться в начало.
 - QUIT ANALYSIS. Выход из этого режима.
2. SOLVE FOR MATE.
 - START SOLVING FOR MATE. Старт.
 - SIDE TO MATE IS:....... Выбор белых, черных.
 - MATE IN NOW MANY MOVES? ... Выбор количества шагов от 1 до 10.
 - QUIT SOLVE MATE. Выход.
 - PUBLIC SERVICE MESSAGE.
3. SAVE THIS SET-UP*. Сохранить все произведенные установки.
4. RETURN TO "FACTORY SET-UP"*. Востановить все начальные установки.
5. PRINT ALL MOVES SO FAR TO THE PRINTER. Распечатать все ходы.
6. PRINTING IS NOW ON/OFF (CTRL-P). Принтер включен/выключен.

Клавиша "F9".

1. CONTINUE THE CHESSMASTER 2000 - остаться в CHESSMASTER.
2. LEAVE THE CHESSMASTER 2000 - выход в ДОС.

Клавиша "F10".

Клавиша "F10" используется для временного убирания таблиц меню. Повторное нажатие этой клавиши возвращает меню на экран.

"THE CIVILIZATION"

1. Вступление.

Данная программа позволяет Вам попробовать свои силы в роли главы развивающейся цивилизации. Вам предлагается определить стратегию развития, наметить оптимальные пути продвижения к благосостоянию и, в конечном итоге, достичь вершины расцвета.

Итак, после загрузки программы перед Вами появляется меню, предлагающее определить тип монитора.

<u>SELECT GRAPHICS MODE:</u>

1. VGA (256 COLOR) - 256 цветов;
2. MCGA (256 COLOR) - 256 цветов;
3. EGA (16 COLOR) - 16 цветов;
4. Tandy 1000 (16 COLOR) - 16 цветов.

После нажатия соответствующей клавиши Вы переходите ко второму меню для выбора звукового сопровождения.

<u>SELECT SOUND MODE:</u>

1. NO SOUND PLEASE (игра без звука);
2. IBM SOUNDS (здесь и далее различные музыкальные расширения компьютера);
3. TANDY SOUNDS;
4. ADLID/SOUND BLASTER;
5. ROLAND MT-32 MIDI BOARD;
6. CUSTOM SOUND DRIVER.

Нажмите необходимую клавишу в соответствии с возможностями Вашего компьютера. Далее Вам предлагается выбрать тип управления игрой.

1. MOUSE AND KEYBOARD (мышь и клавиатура);
2. KEYBOARD ONLY (только клавиатура).

2. Главное меню и общие сведения.

После настройки параметров программы Вы переходите к игровому меню:

START A NEW GAME (начать новую игру).

LOAD A SAVED GAME (загрузить отложенную игру).

EARTH (просмотреть информацию о развитии и формировании Земли и перейти к игре. Компьютер сформирует континенты, которые полностью соответствуют настоящему облику планеты).

CUSTOMIZE WORLD (настроить стартовую позицию).

VIEW HALL OF FAME (просмотреть список лучших игроков).

Теперь более подробная информация по каждому пункту меню.

<u>START GAME.</u>

После выбора данного пункта Вам будет предложена информация о развитии и формировании

Земли. Перевод этого сообщения приведен ниже.

Мрачная холодная пустыня, абсолютно не пригодная для жизни - это наша Земля в начале своего становления. Но теплые солнечные лучи сделали свое дело и мощнейшие природные силы, пробудившиеся от бесконечно долгого сна, взломали хрупкую кору Земли. Шло время и бесформенные континенты постепенно приобретали привычные очертания. В результате их движения возникали и пропадали горные массивы, взрывались вулканы, изрыгая огненную лаву и наполняя атмосферу незнакомыми газами, происходили сильнейшие землятресения, коренным образом изменяющие облик планеты и порождающие разрушительные цунами. В этом водовороте огня, ветра и воды появились первые формы жизни на Земле: крошечные организмы, клетки, амебы и другие микроскопические обитатели. Слабое семя жизни набирало силу и распространялось по континентам, пересекая все климатические пояса.

Прошли столетия, унося в прошлое эпоху гигантских рептилий, динозавров и мамонтов. И вот, наряду с естественным отбором, инстинктами и повадками, природа создала Высшую форму жизни - Человека, у которого стали проявляться первые слабые проблески разума. Шло время и человек стал добывать огонь, изготавливать орудия труда и оружие, что дало возможность заниматься охотой, земледелием и рыбной ловлей. Тогда же на Земле появились первые поселения, расположенные недалеко от рек и озер, племена со своими лидерами и семьи со сложившимся укладом жизни. Детство человечества ушло в прошлое, а люди научились использовать природные силы для своих нужд, проникли в морские глубины и полетели в космос.

На этом вступление заканчивается, а Вам предстоит выбрать один из пяти уровней сложности игры.

DIFFICULTY LEVEL:

CHIEFTAIN (EASIEST) - вождь (легчайший);
WARLORD - рыцарь;
PRINCE - принц;
KING - король;
EMPEROR (TOUGHEST) - император (сложный).

Теперь необходимо решить, сколько цивилизаций будет соперничать с Вами.

LEVEL OF COMPETITION:

7 CIVILIZATIONS - 7 цивилизаций;
6 CIVILIZATIONS - 6 цивилизаций;
5 CIVILIZATIONS - 5 цивилизаций;
4 CIVILIZATIONS - 4 цивилизаций;
3 CIVILIZATIONS - 3 цивилизаций.

Далее Вам предстоит выбрать название цивилизации, интересы которой Вы будете представлять, а также ввести имя монарха, если Вас не устраивает вариант предложенный компьютером.

После выполнения вышеуказанных действий на экране появится игровое поле, на котором в центре будет схематически изображена повозка первых поселенцев (SETTLERS) с пояснением окружающей ее обстановки.

Перевод пояснений к обстановке приведен ниже:

ARCTIC - заснеженная равнина;
COAL - уголь;
DESERT - пустыня;
FISH - стаи рыб;
FOREST - лес;
GAME - дичь;
GEMS - драгоценности;
GOLD - золото;
GRASSLAND - пастбище;
HILLS - холмы;
HORSES - табуны лошадей;
JUNGLE - джунгли;

MOUTAINS - горы;
OASIS - оазис;
OCEAN - океан;
OIL - нефть;
PLAINS - равнина;
RIVER - река;
SWAMP - болото;
TUNDRA - тундра;
VILLAGE - деревня.

И, в заключение, несколько слов об информации, расположенной слева от игрового экрана. В верхнем углу имеется прямоугольник с общей игровой картой, которая будет заполняться Вами по мере исследования неизведанных территорий. Чуть ниже, в голубом окне, с течением времени, Вы можете увидеть общий вид резиденции монарха, который отвечает за успешное развитие цивилизации. Еще ниже изображен календарь, начинающий отсчет неумолимого времени с 4000 года до Рождества Христова (4000 BC). Справа от него находится голубой индикатор развития науки, постепенно меняющий свой цвет, в зависимости от успеха ученых в достижении поставленной Вами цели. Ниже отображается сумма денег, которыми располагает цивилизация для осуществления разнообразных операций. Правее находятся еще три числа (в начале игры это 0, 5, 5), которые обозначают процент отчислений на накопления населения, процент от суммы взыскиваемых налогов, поступающий в бюджет страны и на развитие науки соответственно.

В самой нижней части информационной панели приводится следующая информация:

- название Вашей цивилизации (ZULU);
- наименование воинской части, выполняющей очередной ход (CHARIOT);
- расстояние, которое может преодолеть воинская часть (MOVES: 2);
- название города к которому она принадлежит (ZIMBABVE);
- название места дислокации, где расположено Ваше подразделение (DESERT).

Теперь приведем перевод сообщений, которые выдает программа во время игры в процессе развития событий. Перед первым ходом на экране появится:

- Вашей первой задачей является основание города, который станет столицей будущего государства. Располагайте города в благоприятных районах местности, недалеко от рек, пастбищ, а также вблизи угольных шахт и территорий богатых разнообразными ресурсами (золотом, драгоценностями и т.д.).

После основания столицы Вы можете прочитать следующее:

- В каждом Вашем городе могут быть построены различные сооружения, способствующие развитию цивилизации или сформированы новые воинские части для защиты Ваших границ и захвата новых территорий. В одном городе может одновременно формироваться или строиться только один тип воинской части или одно сооружение по Вашему выбору. В любой момент приказ о строительстве какого-либо объекта или о формировании армии может быть изменен. Для этого необходимо перейти к информационному экрану данного города и, использовав опцию "CHANGE" (изменить), выбрать в появившемся меню необходимый пункт. Более подробно сведения о клавишах управления приведены ниже в разделе "Использование клавиатуры для работы с программой".

Пройдет несколько лет и Вам будет предложено выбрать одно из направлений развития науки из следующего меню:

ALPHABET - алфавит;
MASONRY - строительство из камня, кирпича;
BRONZE WORKING - изготовление изделий из бронзы;
CEREMONIAL BURIAL - похоронные обряды;
HORSEBACK RIDING - верховая езда;
THE WHEEL - колесо;
POTTERY - гончарное дело.

Подведите курсор к требуемой позиции и нажмите "ENTER". Ученые приступят к исследованиям в выбранном Вами направлении науки. Если определение необходимого раздела

науки вызывает трудности, прислушайтесь к аргументированному совету ученых, которые помогут Вам принять соответствующее решение. Текст сообщения о рекомендуемом развитии науки появляется в окне, расположенном в левом нижнем углу экрана.

LOAD A SAVED GAME.

После выбора данной опции компьютер задаст Вам вопрос:

- На каком диске находятся файлы отложенного состояния игры?

D:

Нажмите соответствующую букву и клавишу "ENTER". Для выхода в основное меню нажмите "ESC".

После выбора диска Вы попадаете в таблицу текущих положений игры. Используя курсорные клавиши выберите нужную строку и нажмите клавишу "ENTER". Компьютер загрузит отложенную позицию и Вы сможете продолжить игру.

EARTH.

Действия, связанные с выбором этой опции, аналогичны тем, которые описаны в разделе "START GAME", за исключением того, что облик планеты, на которой будет происходить развитие цивилизаций, полностью соответствует облику Земли.

CUSTOMIZE WORLD.

Данная опция позволяет Вам настроить начальные условия игры по своему усмотрению. Итак, после выбора данного пункта на экране последовательно появится:

LAND MASS (величина отдельных участков суши)
- SMALL (маленькие участки - острова);
- NORMAL (средние участки - острова и материки);
- LARGE (большие участки - материки).

TEMPERATURE (преобладающая температура на планете)
- COOL (холодная);
- TEMPERATE (средняя);
- WARM (теплая).

CLIMATE (климат)
- ARID (засушливый);
- NORMAL (умеренный);
- WET (влажный).

AGE (возраст планеты)
- 3 BILLION YEARS (3 миллиарда лет);
- 4 BILLION YEARS (4 миллиарда лет);
- 5 BILLION YEARS (5 миллиарда лет).

Картинки, расположенные слева от приведенных выше меню, помогут Вам сделать правильный выбор. Дальнейшие Ваши действия аналогичны тем, которые описаны в разделе "START GAME".

VIEW HALL OF FAME.

Эта опция меню предоставляет возможность увидеть таблицу пяти лучших результатов игры. В таблице указано:

- имя императора (MAO TSE TUNG);
- название цивилизации и год окончания ее развития (CHIEF OF THE CHINESE TO 2100 AD);
- численность населения страны (POPULATION 5.590.000);
- счет игры и уровень сложности (SCORE: 660 (CHIEFTAN));
- общий рейтинг цивилизации (CIVILIZATION RATING: 17%).

3. Полезные советы, выдаваемые компьютером.

Для защиты границ государства от нашествий варваров и от посягательств врагов, Вам придется сформировать армию, способную отразить атаки противника. И, после формирования первой воинской части, Вы прочтете:

- В Вашем государстве сформировано первое воинское подразделение, которое Вы можете перемещать с помощью курсорных клавиш, а также отдавать специальные приказы используя

опции меню "ORDERS".

Воинские части успешно применяются для освоения новых территорий, для расширения границ государства, для ведения захватнических войн, а также для защиты интересов страны.

И вот, наконец, сделан первый ход, который компьютер прокоментирует следующим сообщением:

- Используйте воинские части для защиты городов от варваров и вражеских армий, а также для атак на противника.

Наиболее эффективной наступательной силой обладают легионы (LEGIONS), колесницы (CHARIOTS) и катапульты (CATAPULTS), поэтому желательно использовать их для захвата новых территорий.

С помощью "SETTLERS", Вы сможете не только основать новые города, но и построить дороги, оросительные системы и шахты для добычи полезных ископаемых.

Для успешного развития цивилизации Вам будет необходимо строить новые города. Если Вы испытываете затруднения в выборе подходящего места для основания городов, перемещайте "SETTLERS" до тех пор, пока на экране не появится следующее сообщение:

- Похоже, это подходящее место для основания города.

Используйте опцию "FOUND NEW CITY" (основание нового города) из меню "ORDERS" или нажмите клавишу "B" для основания города в том месте, где располагается "SETTLERS".

После этого компьютер выдаст название нового города, который реально существовал в данном государстве, а Вы можете изменить название по своему усмотрению.

На протяжении всей игры на экране будут периодически появляться основополагающие законы развития цивилизации (GENERAL PRINCIPLES). Их перевод приведен ниже.

GENERAL PRINCIPLES 1:

- Защищайте Ваши города минимально одним, лучше двумя воинскими подразделениями с хорошей оборонительной способностью;
- Равномерно развивайте построенные города, не забывая о том, что основание новых повысит могущество Вашей цивилизации;
- Не формируйте воинские подразделения больше, чем необходимо для защиты границ от варваров и от неприятельских армий. Ситуация может выйти из под контроля и привести к катастрофе.

GENERAL PRINCIPLES 2:

- Заключите мир с наиболее сильными соседями, с которыми граничит Ваше государство и, одновременно попытайтесь расправиться со слабейшими;
- Подумайте о смене Вашей формации на монархию, когда уровень развития городов достигнет шестой или седьмой ступени;
- В то время, как Ваша цивилизация развивается, не забывайте посылать дипломатов (DIPLOMATS) для изучения роста Ваших оппонентов. Используйте караваны (CARAVANS) для укрепления торговых отношений с другими цивилизациями и для усиления Вашей экономики.

4. Игровое меню.

Перейдем теперь к расшифровке меню, которое расположено в верхней части игрового экрана.

GAME ORDERS ADVISORS WORLD CIVILOPEDIA

Нажав клавишу "ALT" и первую букву какой нибудь опции, Вы попадете в небольшое подменю.

GAME (настройка параметров игры). Итак, после нажатия "ALT+G" на экране появится:

TAX RATE - распределение доходов государства на пополнение бюджета (TAX) и на развитие науки (SCIENCE).

LUXURIES RATE - с помощью этой опции Вы можете перераспределить сумму отчислений на развитие науки и направить высвободившиеся средства на личное накопление населения страны. (см. раздел 2)

FIND CITY - эта опция позволяет отыскать любой город (Ваш или противника), который находится на территории, обследованной Вашей цивилизацией.

OPTIONS - с помощью этого режима Вы можете включить или выключить:

- INSTANT ADVICE - сообщения приведенные в разделе 3;
- AUTOSAVE - автоматическое сохранение промежуточного состояния игры по истечении определенного промежутка времени;
- END OF TURN - появление данной надписи по окончании очередного хода;
- ANIMATIONS - картинки, на которых изображается развитие Ваших городов;
- SOUND - звуковое сопровождение к программе;
- ENEMY MOVES - режим открытого передвижения вражеских сил;
- CIVILOPEDIA TEXT - появление текста, который описывает открытие Ваших ученых;
- PALACE - периодически появляющуюся картинку, на которой изображен постепенно строящийся дворец главы государства.

Индикатором включенной опции служит галочка, стоящая справа от указанного пункта меню. Ее отсутствие означает, что данный режим игры выключен.

SAVE GAME - сохранение промежуточного состояния игры в любой момент времени. Дальнейшие Ваши действия аналогичны тем, которые описаны в разделе 2 при рассмотрении опции главного меню "LOAD A SAVED GAME".

REVOLUTION! - используйте этот режим для того, чтобы поменять политический строй государства. После выбора этой опции на экране появится:

- NO, THANKS - отказаться от смены правительства;
- YES, WE NEED A NEW GOVERNEMENT - совершить революцию и поставить во главе страны новых политических лидеров. Список общественно - экономических формаций, доступных Вашей цивилизации, появится при следующем ходе. Используя курсорные клавиши, выберите необходимую опцию и продолжайте игру.

RETIRE - после выбора этой опции и подтверждения своих действий (YES, QUIT) перед Вами появятся графики, отражающие развитие всех цивилизаций, участвующих в игре. После этого Вы переходите к таблице лучших результатов, а затем, просмотрев, рекламную заставку выходите из игры.

QUIT TO DOS - опция аналогична указанной выше. Отличие состоит в том, что Вы выходите из игры сразу, минуя описанные выше режимы.

Ниже приведены основные принципы и опыт полученный играя в игру CIVILIZATION.

ОПИСАНИЕ МЕНЮ GAME

Все конкуренты ходят по очереди. Когда наступает ваша очередь - ход передается от одного активного подразделения к другому, пока не походят все.

СТРАТЕГИЯ И ТАКТИКА

Прежде всего - нужно основать столицу. При этом нужно принимать во внимание и защитные свойства местности и имеющиеся рядом ресурсы, которыми сможет пользоваться город. Если Вы выбрали в меню игры опцию "Instant Advice" (мгновенный совет), то очень скоро после очередного хода переселенцев Вам будет выдано сообщение "It is a good place to find a city" (Это хорошее место для основания города). Как правило - так оно и есть. Но помните, бывают хорошие места, а бывают - отличные. Отличное место лучше выбрать самому. Косвенным

признаком отличного места для города является скорость производства милиции - 5 оборотов.

Ваши ученые мужи все время ломают головы над поставленными задачами. Пока Вы не наплодили войск и не настроили в городах сооружений, требующих расходов на свое содержание, есть смысл почти весь поступающий в казну доход выделить на нужды науки (скажем 85-90%). Внимательно следите за текущим счетом, если на нем закончатся деньги, то Вам придется по бросовой стоимости продать что-либо из построенного в Ваших городах.

После получения 2-3 воинских подразделений нужно перейти к обустройству столицы. Самые необходимые для Вас строения - амбар, бараки и храм. Амбар обеспечит более быстрый рост населения, бараки повысят мощность воинских подразделений, храм предотвратит бунт населения. Самое оптимальное подразделение древних для оборонительных целей - фаланга (она достаточно быстро производится и достаточно хорошо защищается). Одну (лучше - две) фаланги можно фортифицировать в самой столице. Нельзя также забывать и об освоении окружающей местности. Для этого нужно произвести одно из наступательных подразделений - легион, конницу или колесницы. Что Вам больше по вкусу. Легион быстрее производится, но медленнее передвигаются по открытой местности, чем конница или колесницы.

На карте там и сям разбросаны значки-хижины. При заходе любого из Ваших подразделений на это поле возможно 5 вариантов развития событий:

а) Вы обнаружите какую-нибудь мудрость древних цивилизаций

б) Вы примете на службу подразделение наемников (легион или конница)

в) Вы обнаружите продвинутое племя - получите еще один город

г) Вас поджидают в засаде варвары, количество и злобность которых зависит от уровня сложности игры.

д) Вы обнаружите денежные средства

Определив наиболее плодородные и богатые ресурсами места - постройте города. Они не должны находиться слишком близко друг к другу, чтобы у них не перекрывались области подчинения. Свяжите города дорогами. Если имеется много рек то пользуйтесь тем, что город может сыграть роль моста. Кроме того, город, расположенный на реке обладает дополнительным бонусом в защите и в нем быстрее идет развитие науки. Не стройте слишком много городов на берегу моря - они впоследствии могут подвергнуться атаке военно-морских сил противника (крейсера), которые выбьют всю защиту, после чего город становится легкой добычей сухопутных сил. Развитие города должно быть гармоничным - не забывайте о жителях. С ростом населения в городе увеличивается количество недовольных жителей. Простейшее средство их утихомирить - ввести в город войска (для низших уровней организации общества), построить в городе храм, а также "дать зрелищ" - построить колизей и пр. Возьмите за правило - возле каждого города должно постоянно работать подразделение поселенцев - прокладывать дороги, осушать болота, разрабатывать полезные ископаемые, добывать нефть и т.д.

Не забывайте строить в некоторых городах чудеса света. Некоторые из них дают существенные преимущества в игре - колосс, маяк, Великая стена, Великая библиотека и т.д. Лучше выбрать для этого города с самой высокой производительностью, иначе - Вас опередят.

Соседи не заставят себя долго ждать. Чем быстрее Вы с ними столкнетесь - тем лучше. Заключите с ними мир и обменяйтесь технологиями. Пригодится все. Если Вы располагаете при встрече сильным наступательным подразделением, то можно этот мир сразу и нарушить. Если Вы столкнулись с чужим городом, то сначала обратите внимание - столица это, или нет. Ориентируйтесь по названию: у англичан - Лондон, у французов - Париж и т.д. Взятие столицы чужой цивилизации - половина дела по ее уничтожению.

Если соседи слабые - разделайтесь с ними. Если сильные - отгородитесь и ждите удобного момента. Фортифицируйте на границе несколько фаланг, выбрав для этого оптимальные места - горы, реки и т.п., повышающие защитную мощь подразделений. Помните, с Вами в любой момент могут поступить так же, как поступали со слабыми Вы.

Если мир нарушен, не стоит ввязываться в драки с защитными подразделениями у города, нужно нападать на сам город. После его взятия, все подразделения, которые были в нем призведены исчезнут с карты. Не имеет смысла завоевывать город, размер которого равен "1". В лучшем случае Вы получите после его взятия одну из неизвестных Вашей цивилизации

технологий, в худшем - он просто исчезнет с карты. Город станет Вашим и останется на карте в том случае, если после уничтожении всех расквартированных в нем подразделений (в этот момент квадрат города останется без темной рамки) его величина будет больше или равна "2". Если Вы считаете, что Вам просто повезло и Вы не сможете удержать город имеющимися силами, посмотрите нельзя ли чего-нибудь в нем продать (акведук, библиотеку и т.п.). Не ждите, когда его просто отберут обратно. Захватывая город помните, что если Вас окружают варварские по сравнению с вами цивилизации, то в том случае если они отберут этот город обратно, они не забудут заполучить себе наиболее мощную, из имеющихся у Вас технологий.

С ростом Ваших городов до размера 4-5 не забудьте перейти к монархической форме правления. Для этого - в меню GAME выберите опцию REVOLUTION!. Внимательно просмотрите после перехода каждый город. Если в окошке ресурсов появились справа от нормальных почерневшие символы то знайте, они представляют собой то, чего Вашему городу не хватает для поддержания текущего состояния при данной общественной формации.

Вы можете перераспределять занятия своих жителей. Для этого нужно не выходя из экрана города, переставить по Вашему усмотрению подразделения. Если подразделение "снято" с местности и никуда не поставлено, то оно становится доступным для того, чтобы либо развлекать (человек с гитарой) и успокаивать народ, либо собирать налоги либо двигать науку.

В нижней части окошка города вы можете видеть, какие подразделения расквартированы в нем. Слева - какие подразделения были в нем произведены и какие ресурсы тратятся на их содержание. Если ресурс под подразделением имеет черный цвет, это значит, что его отсутствие вызывает недовольство жителей в этом городе. Иногда, если такое подразделение находится далеко от места формирования, его дешевле распустить, чем бороться с недовольством в городе.

Справа можно видеть список построенных в городе чудес света и зданий. Если потребуются срочно деньги то здания можно продать (по одному за ход).

Ваши успехи в игре будут оцениваться по тому, сколько у вас жителей, сколько лет Вы прожили в мире, сколько технологий будущего Вы изобрели (после обычных технологий). Кстати, не забудьте, что Ваша главная цель - не задирать соседей, а добраться на построенном корабле к Альфа Центавра.

ТЕХНОЛОГИИ

NAVIGATION - НАВИГАЦИЯ

Моряки древности наблюдали за ночным небом. Они научились уходить в открытое море, теряя берег из вида. Они знали, что если будут править на определенную звезду, то попадут домой. Это примитивное применение ASTRONOMY - АСТРОНОМИИ позволяло искателям приключений плыть в неизвестном направлении со значительным шансом найти нужный путь. Движимые ветром корабли отправлялись в длительные путешествия, привлекаемые возможностями новых открытий, торговли и основания новых поселений в далеких землях. Сообщения моряков, освоивших НАВИГАЦИЮ оставляли на карте мира все меньше и меньше белых пятен.

CONSTRUCTION - СТРОИТЕЛЬСТВО

Отвечая потребности применения более сложной технологии, чем использование глиняных блоков и известкового раствора при строительстве домов, инженеры древности пришли к новым умениям и технике, которые выразились в СТРОИТЕЛЬСТВЕ. Самым популярным материалом стал камень. Появилась возможность строить акведуки, городские стены, дворцы, храмы, мосты и дороги, многие из которых, сохранились до наших дней, свидетельствуя о мастерстве древних зодчих. СТРОИТЕЛЬСТВО позволяет подразделениям ПОСЕЛЕНЦЕВ строить FORTRESS - КРЕПОСТЬ.

HORSEBACK RIDING - ЕЗДА ВЕРХОМ НА ЛОШАДИ

Считается, что лошади были впервые приручены на великих равнинах северной Азии. Конные кочевники мигрировали из этого региона в более развитые области Европы и Азии, часто порабощая местных жителей. Там, где можно было разводить лошадей, ЕЗДА ВЕРХОМ приносила огромную пользу в качестве источника могущества и транспортного средства. Особую ценность это умение имело в сражении - конница была значительно мобильнее пехоты.

Кавалерия входила в состав большинства армий до тех времен, когда ее роль была девальвирована автомобилями и самолетами.

CEREMONIAL BURIAL - ЦЕРЕМОНИАЛЬНОЕ ПОГРЕБЕНИЕ

Пытаясь объяснить окружающий мир, древние люди пришли к первым концепциям религии. В ходе ранних форм богослужения они пытались придать миру определенный порядок и понять роль человека во вселенной. Постепенно обряды становились сложнее и утонченнее, появились жертвоприношения и церемонии, бдения и символика, священные предметы и молитвы. Значительным шагом в развитии богослужения стало ЦЕРЕМОНИАЛЬНОЕ ПОГРЕБЕНИЕ, которое часто выступало в роли подготовки к загробной жизни. Раскопки ЦЕРЕМОНИАЛЬНЫХ ПОГРЕБЕНИЙ часто дают весьма ценную информацию о былых цивилизациях.

POTTERY - КЕРАМИКА

Изобретение КЕРАМИКИ сопутствовало развитию сельскохозяйственной революции. Чтобы извлечь максимум пользы из применения культурных злаков и домашних животных требовались прочные водонепроницаемые сосуды, в которых можно было бы сохранять излишки пищи. Такие сосуды появились с открытием свойств глины, печи для обжига и гончарного круга. Изобретение КЕРАМИКИ обеспечило возможность существенного роста населения. Без него не было бы возможно создание городов.

ALPHABET - АЛФАВИТ

АЛФАВИТ - группа символов, обозначающих фонемы, членораздельные звуки, издаваемые людьми. Предшественниками современных алфавитов были иконографические и идеографические символы древности. Истоки современного западного алфавита можно найти у римлян, греков и далее - у финикийцев.

Значение алфавита состояло в том, что появилась возможность запечатлевать мысли и слова рисуя их на керамике, выбивая на камне или выдавливая в глине. Отпала необходимость обмениваться мыслями с помощью голоса при непосредственном общении.

ADVANCED FLIGHT - УСОВЕРШЕНСТВОВАННЫЙ ПОЛЕТ

Технология ПОЛЕТА быстро развивалась в 20 веке, особенно в ходе двух мировых войн, когда соперничающие нации схлестнулись друг с другом в поисках превосходства. Немцы усиленно занимались УСОВЕРШЕНСТВОВАННЫМ ПОЛЕТОМ во время 2-й мировой войны. Они первыми создали реактивный истребитель, бомбардировщики сверхдальнего радиуса действия и первые наводящиеся ракеты. Впрочем, эти новшества не могли быть произведены в существенных количествах, чтобы повлиять на ход войны. Союзники в массовом количестве производили менее усовершенствованные, но надежные самолеты, которые и обеспечили победу.

ASTRONOMY - АСТРОНОМИЯ

Одна из древнейших наук, берущая свое начало от постоянных наблюдений за перемещениями звезд. Первыми астрономами были жрецы, которые часто использовали полученные знания для усиления своей власти. Изучавшие АСТРОНОМИЮ древние греки поняли, что Солнце находится в центре Солнечной системы, достаточно правильно высчитали размер Земли, а также расстояние до Солнца и Луны. Эти факты не были открыты Западом еще в течении тысячи лет. Значительно позже АСТРОНОМИЯ сыграла важную роль для отсчета времени и НАВИГАЦИИ.

ATOMIC THEORY - АТОМНАЯ ТЕОРИЯ

Греческие философы первыми высказали предположение, что материя состоит из маленьких, невидимых частичек, находящихся в постоянном движении. Однако, эта концепция не нашла признания, в частности - у Аристотеля, и была забыта. Она возродилась в 19 веке. Успехи ФИЗИКИ, особенно - квантовой механики, позволили дать удовлетворительное объяснение поведению электронов и других суб-атомных частиц. Развитие АТОМНОЙ ТЕОРИИ привело к открытию цепной реакции РАСЩЕПЛЕНИЯ ЯДРА и атомного оружия.

AUTOMOBILE - АВТОМОБИЛЬ

Первые автомобили были созданы в 19 столетии, хотя эксперименты с паровыми двигателями проводились уже в течении сотни лет. Критическую роль в создании АВТОМОБИЛЯ сыграло изобретение COMBASTION engine - двигателя ВНУТРЕННЕГО

СГОРАНИЯ. Этот относительно небольшой двигатель можно было устанавливать на "безлошадном экипаже" для вращения колес. Автомобиль в огромной степени повлиял на экономику и стиль жизни западных наций, а также произвел революцию в военном деле. Вооруженные и армированные автомобили, названные танками, стали доминирующим оружием на полях сражений.

BANKING - БАНКОВСКОЕ ДЕЛО

Современные банки зародились в эпоху Ренесанса в среде купеческих семейств городов-государств Италии, которые процветали благодаря увеличению объема TRADE - ТОРГОВЛИ, как в Европе, так и на Ближнем Востоке. Богатые купцы сдавали излишки денег в банк и предоставляли деньги под проценты для осуществления разных коммерческих предприятий. Наличие такого свободного для вложения в дело капитала, позволило начать много новых проектов и ускорило рост экономики. Значение банков возросло еще больше после индустриальной REVOLUTION - РЕВОЛЮЦИИ т.к. возникшие промышленные CORPORATIONS - КОРПОРАЦИИ потребовали крупных капиталовложений.

BRIDGE BUILDING - СТРОИТЕЛЬСТВО МОСТОВ

Важным средством развития любой цивилизации было совершенствование СТРОИТЕЛЬСТВА, его применение для улучшения торговых и коммуникационных путей Римская империя была знаменита своими дорогами, акведуками и другими постройками, облегчающими доступ из провинций в столицу. СТРОИТЕЛЬСТВО МОСТОВ было усовершенствовано римлянами и заново изобретено средневековыми инженерами Запада много лет спустя. Первый ЖЕЛЕЗНЫЙ мост был построен в Англии в конце 18 века, после чего строительство мостов стало быстро развиваться в связи с необходимостью прокладывания ЖЕЛЕЗНЫХ ДОРОГ - RAILROADS в 19 веке.

BRONZE WORKING - ОБРАБОТКА БРОНЗЫ

Бронза - сплав меди с другими металлами, в основном - с оловом. Технология обработки бронзы возникла в результате экспериментов с медной рудой. Новый металл оказался полезнее меди т.к. он был более твердым и оружие из него было более острым. Он оказался весьма подходящим для производства оружия и доспехов.

CHEMISTRY - ХИМИЯ

Основы современной химия были заложены псевдонаукой - алхимией, которая пыталась найти способы получения золота и серебра из других металлов с помощью философского камня. Развитие ХИМИИ было обусловлено практическими потребностями MEDICINE- МЕДИЦИНЫ и теоретическими достижениями естественной PHILOSOPHY-ФИЛОСОФИИ.

CHIVALRY - РЫЦАРСТВО

РЫЦАРСТВО возникло на почве этических идей развившихся во время FEUDALISM-ФЕОДАЛИЗМА. Оно утсановило кодекс поведения целого класса конных воинов известных как рыцари.

CODE OF LAWS-СВОД ЗАКОНОВ

С ростом городов и населения возникла потребность в установлении правил поведения в рамках вновь образовавшихся сообществ. После изобретения АЛФАВИТА эти правила были записаны вместе с наказаниями, которые полагались за их нарушение.

CONBUSTION-СГОРАНИЕ

Изобретение двигателя ВНУТРЕННЕГО СГОРАНИЯ стало выдающимся достижением Индустриального века. В нем используется летучесть новых видов топлива, полученных с помощью REFINING-ОЧИСТКИ нефти. Новые двигатели позволили построить AUTOMOBILE-АВТОМОБИЛЬ И САМОЛЕТ, которые не могли использовать более ранние массивные двигатели.

COMMUNISM-КОММУНИЗМ

Коммунизм - общественная система, при которой земля и средства производства принадлежат всем. Пока все эксперименты по его построению закончились неудачей.

Нормальные экономические эффекты:

Подразделения требуют один ресурс на свое содержание

Войска в городе уменьшают недовольство

Коррупция одинакова во всех городах

COMPUTERS-КОМПЬЮТЕРЫ

КОМПЬЮТЕРЫ - устройства, способные выполнять последовательности арифметических и логических операций. Они отличаются от калькуляторов тем, что их можно программировать, с их помощью можно хранить и повторно использовать информацию. КОМПЬЮТЕРЫ возникли благодаря успехам МАТЕМАТИКИ и ЭЛЕКТРОНИКИ. Применяются во многих областях, в том числе для управления ROBOTS-РОБОТАМИ.

CONSCRIPTION-ПРИЗЫВ НА СЛУЖБУ

Впервые применен во Франции во время Революции. Всеобщий ПРИЗЫВ на военную службу был впоследствии перенят многими государствами.

CURRENCY-ДЕНЬГИ

С развитием специализации труда в городах бартерный обмен стал неудобен. Потребовалось универсальное средство обмена. Им стали деньги. Первые монеты были изготовлены из электрума - сплава золота и серебра.

DEMOCRACY-ДЕМОКРАТИЯ

Система государственного устройства, при которой все жители участвуют в управлении государством. Впервые возникла в городах-государствах Древней Греции. Позволяет беспрецедентную личную и экономическую свободу, самые мощные экономики мира построены в демократических государствах.

Нормальные экономические эффекты:

+1 на каждый квадрат, где есть торговля
Должны принимать все предложения о мире
Войска в городе не уменьшают недовольство
Войска вне города увеличивают недовольство
Подразделения требуют на свое содержание 1 ресурс
Нет коррупции
Гражданские беспорядки ведут к смене строя на АНАРХИЮ

ELECTRICITY-ЭЛЕКТРИЧЕСТВО

Этот феномен человечество наблюдало очень давно в виде атмосферного ЭЛЕКТРИЧЕСТВА и МАГНЕТИЗМА, но только совсем недавно электричество было поставлено на службу человеку.

ELECTRONICS-ЭЛЕКТРОНИКА

Электроника - наука о понимании и о ENGINEERING - ПРИКЛАДНОМ ПРИМЕНЕНИИ управляемого потока электронов в электрических сетях. Основные изобретения в этой области - электронно-лучевая трубка, полупроводники, транзисторы и интегральные схемы. Все это сделало возможным КОМПЬЮТЕРЫ, более совершенное оружие, радары, радиопередатчики, выработку и передачу электроэнергии.

ENGINEERING-ПРИКЛАДНОЕ ПРИМЕНЕНИЕ

Берет начало от строительства древних. В настоящее время включает в себя дизайн, CONSTRUCTION-КОНСТРУИРОВАНИЕ, а также управление индустриальными структурами и механизмами. Инженеры часто делали INVENTION-ИЗОБРЕТЕНИЯ и двигали вперед науку.

EXPLOSIVES-ВЗРЫВЧАТКА

Изобретены в ходе экспериментов в ХИМИИ с ПОРОХОМ во время поисков стойких и мощных химикатов для применения в военных действиях и индустрии.

FEUDALISM-ФЕОДАЛИЗМ

Берет истоки в МОНАРХИИ. Представляет собой иерерхическую систему устройства общества, в которой каждый нижестоящий слой населения подчиняется вышестоящему. Господа защищали своих вассалов, а те им верно служили. ФЕОДАЛИЗМ привел к возникновению CHIVALRY-РЫЦАРСТВА и конных KNIGHTES-РЫЦАРЕЙ.

FLIGHT-ПОЛЕТ

ПОЛЕТ - самостоятельное передвижение в воздухе. Только после изобретения двигателя внутреннего сгорания - COMBUSTION engine удалось заставить работать законы физики - PHYSICS и получить ПОЛЕТ.

FUSION POWER-РЕАКЦИЯ СИНТЕЗА

Это процесс, при котором соединяются две атомные частички, в результате чего образуется

одна более тяжелая. При этом выделяется очень много энергии - идет термоядерный процесс. Укрощение этого процесса может быть связано с изобретением SUPERCONDUCTORS - СВЕРХПРОВОДНИКОВ. В CIVILIZATION изобретение FUSION POWER устраняет возможность Nuclear Power Plant Meltdown - Аварии Атомных Станций.

GENETIC ENGINEERING - ГЕНЕТИЧЕСКАЯ ИНЖЕНЕРИЯ

Одна из надежд человечества в борьбе с раком и другими болезнями. Это новая область МЕДИЦИНЫ.

GUNPOWDER-ПОРОХ

ПОРОХ - смесь серы, селитры и угля. При зажигании он сгорает с такой быстротой, что происходит взрыв (если порох находится в ограниченном объеме). Считается, что его изобрели китайцы в 9 веке. В Европе он появился только в 13-м. MUSHKETERS-МУШКЕТЕРЫ и CANNONS-ПУШКИ положили конец доминированию на поле боя тяжелой Cavalry - КАВАЛЕРИИ, а также положили конец нашествиям варваров из Азии.

INDUSTRIALISATION-ИНДУСТРИАЛИЗАЦИЯ

Изобретение STEAM ENGINE-ПАРОВОГО ДВИГАТЕЛЯ, а также RAILROADS - ЖЕЛЕЗНЫХ ДОРОГ привели к ИНДУСТРИАЛИЗАЦИИ Запада. Индустриализация - это применение машин для увеличения производительности труда. Она не всегда служила причиной улучшения условий жизни рабочих. Явилась предпосылкой возникновения теории COMMUNISM-КОММУНИЗМА и LABOUR UNION-ПРОФСОЮЗОВ, деятельность которых была связана с борьбой за права рабочих.

INVENTION-ИЗОБРЕТЕНИЕ

Процесс придумывания доселе неизвестных устройств называется ИЗОБРЕТЕНИЕМ. Для INVENSION критическим оказалось распространение LITERACY-ГРАМОТНОСТИ и увеличение количества специалистов в области ENGINEERING-ПРИКЛАДНОГО ПРИМЕНЕНИЯ. ENGINEERING - это практическое применение изобретений.

IRON WORKING-ОБРАБОТКА ЖЕЛЕЗА

Основываясь на опыте обработки бронзы древние кузнецы пришли к IRON WORKING - ОБРАБОТКЕ ЖЕЛЕЗА. Железная руда встречалась значительно чаще медной или оловянной. Железо стало идеальным материалом для изготовления оружия и инструментов.

IRRIGATION-ИРРИГАЦИЯ

Исскуственное орошение земель. Важнейшее средство для правильной организации сельского хозяйства.

Ирригация увеличивает добычу пищи на RIVER, GRASSLAND, PLAINS, DESERT и HILL. Ее можно организовать только на тех квадратах, которые примыкают к воде по вертикали или горизонтали.

LABOUR UNION-ПРОФСОЮЗЫ

С возникновением в Индустриальном веке MASS PRODUCTION-МАССОВОГО ПРОИЗВОДСТВА баланс сил между владельцами предприятий и рабочими сильно сместился в сторону хозяев производства. Для борьбы за свои права рабочие объединились в профессиональные союзы.

LITERACY-ГРАМОТНОСТЬ

Изобретение WRITING-ПИСЬМЕННОСТИ стало важнейшим шагом для распространения знаний и грамотности.

MAGNETISM-МАГНЕТИЗМ

Силы притяжения или оттадкивания, возникающие между различными материалами из-за движения электрических зарядов известны как явление МАГНЕТИЗМА. Скорее всего магнетизм был открыт в Китае. Его важнейшее использование в морских компасах было изобретено в 12 веке в Европе. Магнетизм сыграл важную роль в развитии PHISICS-ФИЗИКИ и ELECTRICITY - ЭЛЕКТРИЧЕСТВА.

MAPMAKING-КАРТОГРАФИЯ

Явилась следствием изобретения ALPHABET-АЛФАВИТА. С ее появлением стало возможным фиксировать расположение важных объектов на различных материалах. Картография явилась началом развития NAVIGATION-НАВИГАЦИИ.

MASONRY-КАМЕННАЯ КЛАДКА

Жителям первых городов требовалось надежное жилье. В связи с этим многие из них стали мастерами каменной кладки. Эта технология использовала глиняные блоки и камни, скрепленные цементирующим раствором. С накоплением опыта появилась технология CONSTRUCTION-КОНСТРУИРОВАНИЯ.

MASS PRODUCTION-МАССОВОЕ ПРОИЗВОДСТВО.

Развивая процесс INDUSRIALIZATION-ИНДУСТРИАЛИЗАЦИИ владельцы заводов изобрели технологию массового производства (Генри Форд). На его заводах по производству AUTOMOBILES-АВТОМОБИЛЕЙ были установлены сборочные конвейеры.

MATHEMATICS-МАТЕМАТИКА

В самых ранних АЛФАВИТАХ некоторые символы стали обозначать цифры. МАТЕМАТИКА возникла в ответ на потребности сельского хозяйства и коммерции, которым требовалось средство для измерения, счета и учета. КАМЕНЩИКАМ требовалось знать размеры возводимых ими сооружений. Развитие МАТЕМАТИКИ оказало важнейшее влияние на возникновение PHYSICS-ФИЗИКИ и других наук.

MEDICINE-МЕДИЦИНА

Изучение лечения тела впервые обрело форму науки в древней Греции (Гиппократ). Это случилось благодаря достижениям греков в PHYLOSOPHY-ФИЛОСОФИИ. Медицина и алхимия стали предпосылками CHEMISTRY-ХИМИИ.

METALLURGY-МЕТАЛЛУРГИЯ

Особую важность МЕТАЛЛУРГИЯ приобрела после изобретения GUNPOWDER-ПОРОХА. Исследования в области металлургии проводились частным порядком и в UNIVERSITIES - УНИВЕРСИТЕТАХ. В результате появилась артиллерия и орудия для кораблей, превосходящие остальные виды оружия. Работы в области металлургии привели к открытию STEEL-СТАЛИ и других металлов.

MINING-ГОРНОЕ ДЕЛО

После истощения разработки металлических руд открытым способом, люди стали строить для этой цели шахты.

Увеличивает производство в DESERT (+1), HILLS (+3), MOUNTAIN (+1)

MONARCHY-МОНАРХИЯ

Берет начало в абсолютной власти вождя доисторического племени. Стала возможной после появления LAWS-ЗАКОНОВ.

- Нормальный экономический эффект
- Подразделения требуют 1 ресурс для содержания за один ход
- Войска в городе успокаивают народ

MYSTICISM-МИСТИЦИЗМ

Жрецы и жрицы МИСТИЦИЗМА, часто называемые оракулами, утверждали, что с помощью откровений и медитации входят в связь с высшими силами. Из концепций мистицизма развилась RELIGION-РЕЛИГИЯ.

NUCLEAR FISSION-ЯДЕРНАЯ РЕАКЦИЯ

Ядерная реакция начинается при попадании нейтрона в подходящее атомное ядро. При этом оно распадается на два новых ядра, и выделяется большое количество энергии, света и радиоактивных частиц. Первым делом атомная реакция была использована в военных целях - в атомной бомбе. Позже, управляемая ядерная реакция была применена в атомных электростанциях - NUCLEAR POWER Plant.

NUCLEAR POWER-АТОМНАЯ ЭНЕРГИЯ

Результат мирного применения NUCLEAR FISSION-ЯДЕРНОЙ РЕАКЦИИ.

PHYLOSOPHY-ФИЛОСОФИЯ

Берет начало в древней Греции, где LITERACY-ГРАМОТНОСТЬ и интерес к строению окружающего мира были отличительной чертой правящего класса.

PHYSICS-ФИЗИКА

Появилась на грани слияния абстрактной MATHEMATICS-МАТЕМАТИКИ и практического опыта инженеров и моряков. Основывалась на знании полученном в ходе исследований в области MAGNETIZM-МАГНЕТИЗМА и ELECTRICITY-ЭЛЕЕКТРИЧЕСТВА.

PLASTICS-ПЛАСТИК

Один из результатов исследований в области REFINING-ОЧИСТКИ нефти. Следствие - растущее загрязнение окружающей среды.

RAILROADS-ЖЕЛЕЗНЫЕ ДОРОГИ

Появились после изобретения STEAM ENGINE-ПАРОВОГО ДВИГАТЕЛЯ. Сыграли огромную роль в INDUSTRIALIZATION-ИНДУСТРИАЛИЗАЦИИ.

Строятся только поселенцами. Нажмите R или выберите соответствующую опцию в меню ORDERS. Необходимое условие - на данном квадрате должна уже быть обычная дорога. При движении по ЖД. подразделения тратят на порядок меньше сил. ЖД. увеличивает производство пищи и ресурсов на 1/2. То же касается и торговли.

RECYCLING-ПОВТОРНОЕ ИСПОЛЬЛЗОВАНИЕ

Поток продукции MASS PRODUCTION-МАССОВОГО ПРОИЗВОДСТВА захлестнул планету. Для уменьшения отходов - появилось повторное использование. Старые газеты, например, используются до трех раз. Повторное использование уменьшает загрязнение окружающей среды.

REFINING-ОЧИСТКА НЕФТИ

Изобретена после открытия CHEMISTRY-ХИМИИ. Стало возможным получать из нефти различные составляющие с разнообразными свойствами, в том числе - топливо для двигателей внутреннего сгорания (COMBUSTION).

RELIGION-РЕЛИГИЯ

Возникла на почве суеверий и наблюдений за необычными, экстраординарными и загадочными явлениями природы. Дала людям объект для поклонения, кодекс общественного поведения. Принятие учения РЕЛИГИИ дает спокойствие уму и возможность мириться со сложностями жизни.

REPUBLIC-РЕСПУБЛИКА

Концепция республики впервые появилась в Древнем Риме, где провинции присылали своих представителей в сенат, который управлял нацией. Эта концепция нашла свое возрождение в конституции США. Республиканское правление дает большую свободу для экономики и торговли. Увеличение торговли означает рост роскоши, налоговых доходов казны и научных исследований. Но, затруднено ведение войн, так как выведенное за город подразделение делает одного жителя несчастливым. Это может привести к гражданским беспорядкам. Республиканский строй особенно полезен, когда ваши города достигли больших размеров.

+1 на каждый квадрат, где есть торговля

Должны принимать все предложения о мире

Войска в городе не уменьшают недовольство

Войска вне города увеличивают недовольство

Подразделения требуют на свое содержание 1 ресурс

ROADS-ДОРОГИ

Улучшили связи между городами. Играют важную роль для оперативной переброски войск. Повышают объем торговли.

Строятся только поселенцами. Нажмите клавишу R или выберите соответствующую опцию в меню ORDERS. Дороги не могут быть построены над реками, пока Вы не изобретете BRIDGE BUILDING. Подразделения, передвигающиеся по дороге за один ход передвигаются в три раза дальше чем по бездорожью, независимо от типа местности. Дороги увеличивают объем торговли, генерируемый на GRASSLAND, PLAIN и DESERT.

ROBOTICS-РОБОТЫ

Появились в результате дальнейшего развития компьютерной (COMPUTERS) технологии. Связано с разработкой и созданием машин, способных иммитировать деятельность человека.

ROKETRY- РАКЕТЫ

Первыми экспериментами с ракетами можно считать китайские фейерверки, сделанные на основе ПОРОХА-GUNPOWDER. Ракету толкают силы, образующиеся при сгорании имеющегося в ней топлива.

SPACE FLIGHT-КОСМИЧЕСКИЙ ПОЛЕТ

Явился следствием дальнейшего развития технологии применения управляемых

ракет-ROKETRY.

STEAM ENGINE-ПАРОВОЙ ДВИГАТЕЛЬ

Потребовалось несколько ИЗОБРЕТЕНИЙ-INVENTION в области ФИЗИКИ-PHISICS, чтобы изобрести паровой двигатель. Он явился предшественником индустриальной революции, приведя к распространению железных дорог-RAILROADS и заводов-FACTORIES по всему миру.

STEEL-СТАЛЬ

Для развития индустриальной революции требовались новые металлы. С появлением RAILROADS-железных дорог и дальнейшим развитием METALLURGY-металлургии был обнаружен секрет стали. В свою очередь это явилось предпосылкой создания AUTOMOBILE-автомобиля.

SUPERCONDUCTOR-СВЕРХПРОВОДНИКИ

При сверхнизких температурах сопротивление электрических проводников стремится к нулю это явление получило название сверхпроводимости.

THE CORPORATION-КОРПОРАЦИЯ

Объединение производителей привело к созданию корпораций, которые в наше время занимают в мире бизнеса доминирующую роль.

THEORY OF GRAVITATION-ТЕОРИЯ ГРАВИТАЦИИ

Гравитация - сила притяжения, которая существует между двумя частицами. Считается, что теорию гравитации разработал Исаак Ньютон. Его работы предшествовали трудам других ученых во многих областях науки.

TRADE-ТОРГОВЛЯ

Один из древнейших институтов человечества. Способствует обмену идеями и знаниями.

UNIVERSITY-УНИВЕРСИТЕТ

Первые УНИВЕРСИТЕТЫ возникли в средние века. В них обучали теологии, законам и медицине.

THE WHEEL-КОЛЕСО

Один из пяти простых механизмов. Колесо и ось позволили значительно увеличить объем перевозимых на расстояние продуктов. Колесо очень быстро нашло и военное применение - появились боевые колесницы. Оно стало важнейшим в ENGINEERING.

WRITING-ПИСЬМЕННОСТЬ

Одно из самых важных изобретений человечества, обеспечившее возможность сохранения и передачи знаний на расстояние и во времени.

ПОЯСНЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ПОНЯТИЙ

DISBAND-РОСПУСК ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Иногда приходится избавляться от своих подразделений. Используйте комбинацию Shift+D или опцию из меню ORDERS.

FORTIFY - ФОРТИФИЦИРОВАТЬ

Фортифицированные подразделения становятся сильнее в обороне на 1/2.

FORTRESS - КРЕПОСТЬ

Строится для защиты важнейших квадратов - бродов, узких проходов и т.д. Может быть построена только поселенцами. Для постройки - нажать клавишу F или выбрать опцию в меню ORDERS. Крепость удваивает силу подразделения в обороне. Подразделения защищают крепость по одному (как город). Крепость нельзя построить в квадрате города.

PILLAGE-РАЗРУШАТЬ

Можно разрушать построенную врагами инфраструктуру - шахты, ирригацию и дороги. Активация - нажатием клавиш Shift+P, или с помощью выбора опции в меню ORDERS.

SENTRY-ДОЗОР

Подразделения, находящиеся в дозоре изображаются приглушенными цветами. Они находятся в ожидании приказа. Если такие подразделения имеются в портах, то при выходе кораблей они автоматически переходят на корабль. Для перевода подразделения в режим дозора нужно нажать клавишу S или выбрать опцию меню ORDERS.

ANARCHY-АНАРХИЯ

Образуется в случае полного отсутствия политического управления. Квадраты, способные производить 3 единицы любого вида (ресурсы, торговля, пища и т.д.) производят только 2. Если количество подразделений не превышает размер города, то на их содержание не тратятся ресурсы. Войска в городе успокаивают народ. Налоги не собираются и знание не накапливается.

DESPOTISM-ДЕСПОТИЗМ

Примитивная форма правления, полезна для начинающих цивилизаций. Ввиду малых расходов на содержание подразделений позволяет иметь относительно большие армии и быстро строить новые сооружения. Рост городов замедлен. Для роста населения нужно перейти к более высоким формам общественного строя, при которых увеличивается производство пищи и ресурсов. Квадраты, способные производить 3 единицы любого вида (ресурсы, торговля, пища и т.д.) производят только 2. Если количество подразделений не превышает размер города, то на их содержание не тратятся ресурсы. Войска в городе успокаивают народ.

LUXURIES-ПРЕДМЕТЫ РОСКОШИ

Обеспечение населения роскошью отображается в окне ресурсов города ярким символом драгоценного камня. Каждые два камушка делают одного спокойного жителя счастливым. Объем роскоши определяется главным образом распределением финансовых средств. Его можно изменить, войдя в меню GAME и подстроив Tax и science RATE. Кроме этого - роскошь растет при постройке в городе рынка и банка (MARKETPLACE, BANK). Увеличить роскошь в городе можно также, если Вы сделаете некоторых его жителей работниками сферы развлечений.

POLLUTION - ЗАГРЯЗНЕНИЕ ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ

Может быть устранено поселенцами за четыре хода. Клавиша активации поселенцев - P. Также можно воспользоваться опцией из меню ORDDERS. Если загрязнений слишком много - может произойти глобальное потепление атмосферы.

TAXES-НАЛОГИ

Налоги, собираемые в городе изображаются золотыми монетами в окошке ресурсов города. Они расходуются в первую очередь на поддержание имеющихся в городе строений. Все сверх этого идет в казну. Если денег не хватает - их берут из казны. Количество налогов собираемых в городе определяется главным образом заданной Вами налоговой политикой (TAX RATE), а также процентом от торговли данного города. Увеличить TAXES также можно, построив рынок и банк (MARKETPLACE, BANK). Вы также можете некоторых жителей города сделать сборщиками налогов.

SCIENCE-НАУКА

Роль города в развитии науки отображается в окошке ресурсов в виде голубых лампочек. Показатели всех городов суммируются и, когда общий объем научных исследований достигает нужной величины, происходит открытие новой технологии. "Научность" города определяется прежде всего средствами, которые направлены из бюджета на науку, а также объемом торговли, которую ведет данный город. Увеличить скорость научных исследований можно постройкой в городе библиотеки, университета, а также с помощью некоторых Чудес света. Вы также можете некоторых жителей города сделать учеными.

TRADE ROUTES - ТОРГОВЫЕ ПУТИ

Устанавливаются при приводе каравана в другой город. При этом происходит единовременное поступление выручки в казну, а также устанавливается торговый путь. В городе, из которого вышел караван увеличивается показатель торговли, растет скорость научных исследований. Эти показатели тем больше, чем дальше расположены города, между которыми прошел караван и чем больше размер этих городов. Торговые пути чрезвычайно важны для создания сильной цивилизации.

VETERAN UNITS-ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ ВЕТЕРАНОВ

Ими становятся подразделения, одержавшие победу. Их сила в атаке и обороне увеличивается на 50%. Подразделения, образовавшиеся в городе с бараками - также ветераны.

ЧТО МОЖНО ПОСТРОИТЬ В ГОРОДАХ

APOLLO PROGRAM - программа "Аполлон", Чудо света. Позволяет создание космических

кораблей. Все города на планете становятся видимыми.

AQUEDUCT - акведук, позволяет городам набирать размер свыше 10.

ARMOR -танк, может атаковать до 3 раз за один ход.

ARTILLERY - артиллерия, при атаке игнорирует эффект городских стен.

BANK - банк, увеличивает роскошь и величину налога на 50%.

BATTLESHIP - линкор, может бомбардировать войска на побережье, имеет видимость 2 морских квадрата.

BOMBER - бомбардировщик, игнорирует эффект городских стен при атаке. Должен возвращаться в город или на авианосец в конце второго хода в воздухе. Имеет видимость 2 квадрата. Атака бомбардировщика завершает его первый ход.

CANNON - пушка, становятся ненужными с появлением артиллерии.

CARAVAN - караван, может игнорировать соседние воинские подразделения при продвижении.

CARRIER - авианосец, имеет видимость 2 морских квадрата. Может нести до восьми подразделений ВВС или ядерных.

CATAPULT - катапульты, становятся ненужными с изобретением CANNON.

CATHEDRAL - кафедральный собор, четверо несчастливых людей в городе становятся довольными

COLOSSEUM - колизей, трое несчастливых становятся довольными.

COURTHOUSE - суд, коррупция уменьшается на 50%.

CITY WALLS - городские стены, бонус в защите - 200 %, во время атак население не уменьшается.

COLOSSUS - колосс, Чудо света, увеличивает на +1 торговлю на каждом квадрате города до изобретения ELECTRICITY.

COPERNICUS OBSERVATORY - Обсерватория Коперника, Чудо света. Удваивает производство знаний в городе до изобретения автомобиля.

CURE FOR CANCER - лекарство от рака, Чудо света. В каждом городе прибавляется счастливое лицо.

DARWIN'S VOYAGE - Путешествие Дарвина, Чудо света. В двух соседних цивилизациях происходят несколько новых открытий.

DIPLOMAT - дипломат, при движении может игнорировать соседние подразделения. Он в состоянии установить отношения с другими государствами. Он докладывает своему правителю об их достижениях. Он может организовать саботаж, воровство технологий, подкуп воинских подразделений и городов.

FACTORY - завод, производство в городе увеличивается на 50 %.

FIGHTERS - истребители, должны возвращаться в город или на авианосец в конце своей цепочки ходов. Это единственное подразделение, способное атаковать воздушные силы.

FRIGATE - фрегат, может перевозить до 4 подразделений, становится ненужным после появления TRANSPORT.

GREAT LIBRARY - предоставляет Вам технологии, которыми владеют две другие цивилизации. Действует до изобретения UNIVERSITY.

GREAT WALL - Великая Стена, Чудо света. Другие цивилизации будут всегда предлагать Вам мир до изобретения пороха GUNPOWDER.

CRUISER - крейсер, видимость 2 морских квадрата, может бомбардировать подразделения в прибрежных квадратах.

HANGING GARDENS - висячие сады, Чудо света, при котором в каждом Вашем городе будет на одного счастливого жителя больше, пока не будет изобретено INVENTION.

HYDRO PLANT - гидроэлектростаниция, производство завода увеличивается на 50%, снижается существующее загрязнение среды.

HOOVER DAM - Дамба Гувера, Чудо света. Поставляет электроэнергию всем городам на континенте.

ISAAC NEWTON'S COLLEGE - колледж Исаака Ньютона, Чудо света. Увеличивает эффект библиотек + университетов до изобретения NUCLEAR FISSION.

IRONCLAD - броненосец, становится ненужным с появлением CRUISERS.

J.S.BACH'S CATHEDRAL - Кафедральный собор Баха, Чудо света. Количество несчастливых

лиц в каждом городе на континенте уменьшается на 2.

KNIGHTS - рыцари, становятся ненужными после изобретения ARMOR.

LEGION - легион, становятся ненужными после появления RIFLEMEN.

LIBRARY - библиотека, увеличение производства науки на 50%.

LIGHTHOUSE - маяк, Чудо света, увеличивает продвижение по морю на 1 ход до развития MAGNETISM.

MAGELLAN'S EXPEDITION - Экспедиция Магеллана, Чудо света. Увеличивает передвижение по морю на 1 шаг.

MANHATTAN PROJECT - проект "Манхеттен", Чудо света. Позволяет создание ядерного оружия.

MANUFACTURING PLANT - завод по производству мануфактуры, производство в городе увеличивается на 100 %.

MARKETPLACE - рынок, роскошь и налоги увеличиваются на 50 %.

MASS TRANSIT - Общественный транспорт, уменьшает загрязнение городов.

MECH. INF. - мотопехота, может атаковать до 3 раз за один ход.

MICHELANGELOUS CHAPEL - Часовня Микеланжело, увеличивает эффект кафедральных соборов до изобретения коммунизма.

MILITIA - становится ненужной с появлением MUSHKETEERS.

NUCLEAR - ядерное оружие, в конце каждого хода должно оказываться в городе или на авианосце (если они не наносят при этом удар). Ядерное оружие может игнорировать зоны контроля и является невидимым для врагов.

NUCLEAR PLANT - атомная электростанция, производство растет на 50%, низкое загрязнение среды, риск аварии!

ORACLE - оракул, Чудо света, удваивает эффект храмов до изобретения RELIGION.

PHALANG - фаланга, становится ненужной после изобретения MUSKETERS.

POWER PLANT - тепловая электростанция, производство завода вырастает на 50%. Большой уровень загрязнения среды.

PYRAMIDS - пирамиды, Чудо света, позволяющее смену общественного строя без периода анархии.

RECYCLING CENTER - завод по переработке отходов, уменьшает на 2/3 загрязнение в городе.

RIFLEMEN - стрелковые подразделения. Не бывают бесполезными.

SAIL - парусный корабль, может перевозить до 3 подразделений, становятся ненужными с появлением FRIGATE.

SETI PROGRAM - программа SETI - поиск внеземных цивилизаций, Чудо света. Увеличивает производство науки на 50%.

SETTLERS - поселенцы, единственное подразделение, которое в состоянии созидать - строить дороги, железные дороги, ирригацию и крепости. Они также могут основывать города и устранять загрязнение окружающей среды. Поселенцы могут быть добавлены к городу, если только его размер не превышает 10.

SDI DEFENCE - стратегическая оборонная инициатива, защищает город от ядерного оружия.

SHAKESPEARE'S THEATRE - Театр Шекспира, Чудо света. Все несчастливые люди в городе становятся довольными до изобретения ELECTRONICS.

SS MODULE - составные части космического корабля. Три типа: жилой отсек (HABITATION, 1600 тонн), система жизнеобеспечения (LIFE SUPPORT, 1600 тонн) и солнечные батареи (SOLAR PANELS, 400 тонн). Одна солнечная батарея дает достаточно энергии для двух других компонент. Минимальный набор для корабля - по одной каждого типа. Максимальный набор - по 4 модуля каждого типа.

SS COMPONENT - компоненты космического корабля весом в 400 тонн. Космический корабль может содержать до восьми компонент каждого типа: двигатель и бак с топливом. Минимальное количество для космического корабля - по одному такому компоненту.

SS STRUCTURAL - элементы конструкции космического корабля, вес - 100 тонн. Космический корабль может иметь до 39 элементов.

SUBMARINE - подводная лодка, имеет радиус видимости 2 морских квадрата.

TRANSPORT - транспорт, могут перевозить до 8 подразделений.

TRIREME - трирема, может быть потеряна в море, если закончит свои ходы не у берега. Может перевозить до двух подразделений. Становится ненужной с появлением SAIL.

UNIVERSITY - университет, производство знаний вырастает на 50%.

UNITED NATIONS - Организация Объединенных Наций, Чудо света. Другие цивилизации всегда предлагают Вам мир.

WOMEN SUFFRAGE - избирательное право для женщин, Чудо света. При республике и демократии уменьшает на 1 количество несчастливых лиц, если их недовольство вызвано находящимся за пределами города воинским подразделением.

"TOWER TOPPLER"

В этой игре Вы управляете маленьким поросенком, который, приплыв на подводной лодке к башне и высадившись на нее, должен подняться наверх. Вокруг башни можно проходить по карнизам, а через нее - по проходам, подниматься на подъемниках вверх и опускаться вниз.

Когда Вы путешествуете по башне, Вам мешают множество различных предметов, которые перемещаются вверх/вниз от карниза к карнизу, или вокруг башни. Есть белые прыгающие шарики которые нужно уничтожать, стреляя клавишей "SPACE" и стоя на месте (сочетание клавиш движения и огня приводит к прыжку). Уничтожать так же необходимо барьеры (белые небольшие квадратики), мимо которых нельзя ни пройти, ни перепрыгнуть. Есть еще одно препятствие, предмет типа "бумеранг", который вылетает посередине экрана и летит прямо на Вас. От него трудно увернуться, но он может и помочь на некоторых башнях, когда Вы не сможете пройти дальше. В этом случае Вам только необходимо встать на карниз и ждать, когда Вас собьют на нижний карниз. После этого продолжайте движение вперед.

На карнизах есть провалы в один кирпичик, которые необходимо перепрыгивать. Есть и замаскированные провалы, как только Вы на них встанете сразу же провалитесь. Старайтесь запоминать где находяться эти замаскированные провалы, чтобы в следующий раз их перепрыгнуть.

На прохождение одной башни Вам дается определенный отрезок времени. На каждую очередную башню Вам добавляется 100 единиц дополнительного времени. У Вас всего 3 жизни, но за каждые 5000 очков добавляется одна жизнь. Жизнь теряется по окончании времени или когда Вы упадете в океан. Вам необходимо пройти 9 башен.

Клавиши управления:

UP - движение вверх (на подъемнике).
DOUN - движение вниз.
RIGHT - движение вправо.
LEFT - движение влево.
SPACE - когда стоите на месте - стрельба, если движетесь - прыжок.
F1 (1) - играет один игрок.
F2 (2) - играют два игрока.
F3 (3) - включить музыку.
F4 (4) - выключить музыку.
F5 (5) - первая миссия.
F6 (6) - вторая миссия.
P - пауза (нажатие пробела - выход из режима паузы).
ESC - выход в ДОС.

"VOL"

Неплохая игрушка для детей. Два симпатичных колобка играют в волейбол. Правила игры Вы наверняка знаете: не позволить мячу упасть на Вашу территорию и не бить по мячу больше трех раз подряд. Игра идет до достяжения одним из игроков 15 очков. Счет показывается

наверху экрана.

Меню:

PLAY - старт игры

PL1 - 1 игрок. Выбирайте чем Вы будете играть: клавиатурой, джойстиком, "мышью" или будет играть компьютер.

Выбор производится клавишей "ENTER".

PL2 - 2 игрок. Анологично первому.

SOUND ON - вкючение и выключение звука. Выбор клавишей "ENTER".

DEFINE KEYS - определение клавиш. Нажмите "ENTER": LEFT - влево, RIGHT - вправо, JUMP - прыжок.

SET JOYSTICK - установка джойстика

EXIT - выход

Когда выберете все, что Вам нужно, переведите курсор на "PLAY", нажмите "ENTER" и начинайте игру.

"WING COMMANDER"

"WING COMMANDER" - это одна из разновидностей космических войн. При загрузке игры, если у Вас установлена "мышь", она автоматически выбирается в качестве управления. После загрузки на экран выводится **меню:**

1. Новая игра.
2. Продолжение сохраненной игры.
3. Секретная миссия.

При выборе новой игры компьютер попросит Вас ввести свое имя и Ваш позывной.

Сюжет игры.

Вы сидите в баре на своей космической базе. В баре Вы можете просмотреть табло с лучшими результатами. Можете поиграть (потренироваться) на игровом автомате, который имитирует реальный космический бой, предварительно выбрав какой-нибудь тип вражеского космического корабля. Пульт управления на игровом автомате почти полностью совпадает с реальным пультом корабля, на котором Вам придется выполнять боевые задачи. На игру Вам выделяется определенное время и Вы за этот промежуток должны набрать как можно больше очков. Основной объем экрана занимает вид из кабины пилота, в верхней части которого отображается количество набранных очков и убывающее время. Ниже экрана обзора посредине отображается радар. На экране радара отображается местоположение Ваших противников (красная точка) и Ваших помошников (синяя точка). Слева от радара в виде полоски расположен уровень защиты (SHIELDS), а справа уровень горючего (FUEL). Над радаром находится уровень энергии пушек (BLASTER). При стрельбе уровень уменьшается, а затем постепенно накапливается.

Слева и справа от радара находятся два небольших экрана. Левый экран, показывает состояние Вашего вооружения и повреждения, которые можно просмотреть клавишей "D". Если повреждений много, они просматриваются повторными нажатиями этой же клавиши.

Ваш корабль может иметь одну или несколько пушек. Клавишей "G" Вы выбираете количество пушек, из которых Вы будете стрелять: первая пушка, вторая пушка или обе вместе. Стрельба из пушек производится клавишей "SPACE". Кроме пушек на вооружении Вашего корабля имеются ракеты, а на некоторых типах кораблей еще и мины. Выбор ракет и мин осуществляется клавишей "W".

Ракеты бывают двух типов:

1. Неуправляемые (DART DF).
2. Самонаводящиеся (JAVELIN HS).

Если выбрана неуправляемая ракета, то она может быть выпущена в любое время нажатием клавиши "ENTER". Самонаводящаяся ракета выпускается в момент фиксации автоматического захвата (красный кружок) инфракрасного прицела. Захват цели инфракрасным прицелом

осуществляется в тот момент, когда вражеский корабль поворачивается в Вашу сторону двигателями. Стрельба ракетами и минами производиться клавишей "ENTER".

Выбранное в данный момент вооружение отображается на экране в виде:

GUN=......

WEAPON=......

Правый экран отображает корабль противника, который выделен красным прерывистым или сплошным квадратом (прерывистым квадратом выделяется ближайший к Вам корабль противника). Повреждения вражеского корабля выделяются цветом: красный цвет - сильный уровень повреждений; желтый цвет - средний уровень повреждений; зеленый цвет - норма.

Кроме этого на том же экране отображается:

TARGET - .... - тип корабля противника;

RANGE - .... - растояние до него.

Над обоими экранами отображается скорость Вашего корабля. Над правым экраном отображается максимальная скорость, которую можно достичь при этом режиме двигателя, слева - реальная с учетом торможений, виражей и т.д. Корабли противника на радаре отображаются красными точками. Мигающая красная точка - это ближайший к Вам корабль противника. Кроме этого, клавишей "L" Вы можете выделить корабль врага сплошным красным квадратом. На экране радара точка положения этого корабля будет мигать, даже если он находится дальше, чем другие корабли противника.

Для того, чтобы начать игру, необходимо выбрать в баре курсором мыши дверь с надписью "BARACK". После этого появляется помещение с восемью спящими пилотами. Здесь Вы можете сохранить игру или загрузить сохраненную. Для того, чтобы сохранить игру необходимо курсор подвести к ногам любого выбранного Вами пилота, а чтобы загрузить - к голове. Аналогично - при выборе второго пункта меню "загрузка сохраненной игры" Вы попадаете в эту же комнату. В этой комнате имеются две двери и шкафчики. При выборе шкафчика Вы можете просмотреть свое воинское звание и Ваши награды. Дверь с красным треугольником - это выход в ДОС. При выборе другой двери, Вы выходите на игру. Вам ставится задача и показывается план полета.

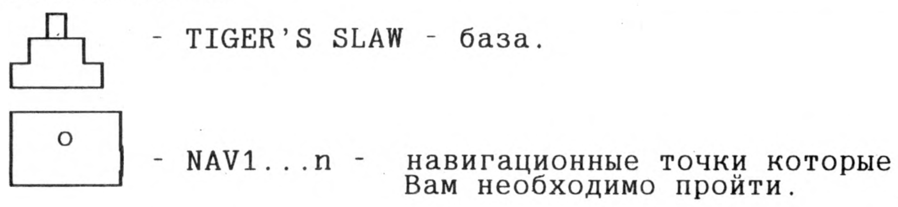
Выполнение миссии.

После постановки задачи Вы выходите в космос на выбранном корабле и начинаете выполнять свою боевую задачу.

Клавиши управления:

F1 - вид спереди;
F2 - вид слева;
F3 - вид справа;
F4 - вид сзади;
F5 - вид с базы;
F6 - вид из космоса;
F7 - вид из корабля напарника;

При вылете с базы Вы находитесь в режиме навигации (на радаре изображен белый крестик). Для переключения из режима навигации в боевой режим - клавиша "T". Для возвращения в режим навигации - клавиша "N". При повторном нажатии клавиши "N" появляется карта с нанесенным маршрутом. Вы отображаетесь на карте белой мигающей точкой, под которой пишется Ваш позывной.



Желтым выделяется выбранная навигационная точка. Коричневый круг с надписью "ASTEROIDS" - пояс астероидов. Красные круги с надписью "MINES" - минные поля. Если есть чужие базы, они выделяются красным цветом.

+ - увеличение скорости.

- - уменьшение скорости.

TAB - форсаж.

курсорные клавиши - управление движением (вправо, влево, вниз, вверх).

< - вращение корабля по часовой стрелке вокруг своей оси.

> - вращение против часовой стрелки.

Если у Вас на пульте горит надпись AUTO, то это значит, Вы можете включить автопилот. Автопилот Вам позволяет сократить время полета до появления первой цели (врага).

С - режим связи. В этом режиме на правом экране появляются объекты, с которыми Вы можете установить связь, и высвечиваются различные варианты вопросов и ответов. Это Вам может пригодиться для посылки запроса на посадку. При неумении этого делать или при отрицательном ответе Вы не сможете сесть.

CTRL+L - катапультирование. Это необходимо когда Ваш корабль поврежден и мигает лампочка "EJECT" вверху экрана.

SPACE - стрельба пушками.

ENTER - пуск ракет.

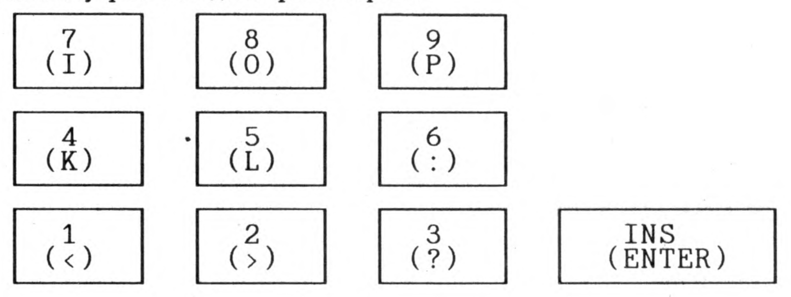
Синие точки или рамки - это свои. Серая точка - это транспорт (при выполнении миссии сопровождения транспорта).

"WORLD CUP SOCCER"

"WORLD CUP SOCCER" - это очень интересная игра в футбол. Играть можно как вдвоем так и с компьютером. После загрузки игры Вам предлагается выбрать уровень игры от 1 до 9. Самый сложный уровень игры - это первый. Девятый уровень самый медленный. Затем Вам предлагается выбрать управление игрой - джойстик или клавиатура.

В футбол Вы можете играть с компьютером (ONE PLAYER) или с напарником (TWO PLAYER). Можно также выбрать страну, за команду которой Вы будете выступать. После этого игра начинается с центра поля.

Клавиши управления для первого игрока:



Клавиши управления для второго игрока:

Q	W	E	
A	S	D	
Z	X	C	SPACE

Рассмотрим клавиши управления для первого игрока (для второго аналогично). Клавиши "1", "2", "3", "4", "6", "7", "8", "9" на цифровом поле клавиатуры (в скобках показан альтернативный набор клавиш для первого игрока) используются для перемещения игрока, который помечен стрелкой. Клавиша "5" или "L", а также "INS" или "ENTER" используются в различных ситуациях по разному. Если Вы владеете мячом, нажатие этой клавиши соответствует удару. Если Вы не владеете мячом и находитесь ближе всего к игроку противника, владеющего мячом, то при нажатии на эту клавишу, Вы производите отбор мяча, если ближе находится другой игрок из Вашей команды, то управление передается ему (над игроком появляется стрелка). Вратарю управление передается автоматически, когда игрок противника выходит на ударную позицию.

Вратарь управляется теми же клавишами.

Во время игры на экране слева отображается: время игры, счет, и в нижнем правом углу экрана появляется изображение судьи при нарушениях правил и остановке игры.

F1 - пауза.

"XENON 2"

На своем стареньком корабле Вы попали в лабиринты планеты XENON 2. Это совершенно чуждый нам мир, в том смысле, что населен самыми разнообразными чудовищами. Все что шевелится, летает и стреляет, несет Вам смерть. При столкновении с Вами они погибают, но, погибая, отнимают столь необходимую Вам энергию.

Во время опасного путешествия Вам будут попадатся контейнеры. Разбив их выстрелом, Вы обнаружите много полезного: это может быть дополнительная энергия, оружие, ускоритель и тому подобное.

Когда Вы уничтожаете врагов, то Вам прибавляются очки. Некоторых существ можно убить одним выстрелом, некоторых - двумя, а в некоторых нужно стрелять много раз (например, черви после каждого попадания теряют одну ячейку).

В конце каждого уровня Вы будете попадать в магазин, где сможете продать что-нибуть ненужное или купить что-нибуть полезное для себя. Клавиши управления в магазине те же, что и в игре.

Перед игрой укажите тип монитора:

HERCULES - монохромный;
CGA - 4 цвета;
TANDY - 16 цветов;
EGA - 16 цветов;
VGA - 256 цветов.

На следующем кадре выбирите количество игроков (один или два) и будете ли Вы играть со звуком.

Клавиши управления:
UP - вверх;
DOWN - вниз;
LEFT - влево;
RIGHT - вправо;
SPACE - огонь из всех видов оружия;
P - пауза;
ESC - выход на начало игры;
F10 - выход в DOS (с любово момента игры).
Спокойной Вам плазмы.

"4 x 4 OFF - ROAD RACING"

Это - гонки. На трассе раскиданы всякие предметы: покрышки, камни, черепа, кости, и так далее. У них, "за бугром", это - специально подготовленные трассы, а мы по таким дорогам каждый день ездим. Ваша задача состоит в том, чтобы доехать до финиша живым и невредимым за минимальное время.

Перво наперво Вы выбираете себе монитор:
1 - CGA;
2 - Геркулес;
3 - EGA;
4 - TANDY.

На второй заставке - **2 меню.**

Выбор территории трассы:
1. BAJA (пустыня, пересеченная месность);
2. DEATH VALLEY (пустыня);
3. GEORGIA (грязь и холмы);
4. MICHIGAN (зима).

Подборка профессионализма:
1. BEGINNER - новичок;
2. AMATEUR - любитель;
3. SEMI - PRO - полупрофессионал;
4. PROFESSIONAL - профессионал.

Управление курсором:
UP/DOUN - выбор параметра;
LEFT/RIGHT - переход на другое меню.

Когда Вы все выбрали, нажмите клавишу "INS" и увидите технические характеристики двигателя Вашего автомобиля. Нажмите "INS".

Вы оказались на улице, перед тремя заведениями.

В центре - мастерская, где Вы можете немного переоборудовать свой автомобиль (поставить лебедку (нужна для преодолении грязи), сменить шины и т. п.). Чтобы зайти в мастерскую, нужно к ней подойти и нажать "INS". Чтобы внести изменения в свой автомобиль, нужно подвести "руку" к нужному Вам предмету и нажать "INS". В верхней части экрана стоит Ваш автомобиль и Вы увидите, какие изменения Вы внесли. Для выхода из мастерской, поставте "руку" на табличку "EXIT" (левый верхний угол экрана) и нажмите "INS".

Слева находится магазин. Подойдите к окну и нажмите "INS". Оказавшись внутри, Вы увидите полку с товарами.

1	2	3	4	5
6	7	8	.9	10
11	12	13	14	15

Выбор производится также, как и в мастерской. Когда Вы выбираете что-нибудь, снизу появляются надписи:

SUPPLY (запас)	AMOUNT (колич.)	COST (стоимость)	WEIGHT (вес)	VOLUME (объем)
1. SIX PACK (6 упаковок)	0	6	5	2
WATER (вода)	0	N/c	25	10
MOTOR OIL (моторное масло)	0	1	2	1
COOLANT (охлажд. жидк.)	0	5	10	5
TRANS, FLUID (тормозная жидк.)	0	3	2	1
GASOLINE (бензин)	0	6	25	10
FLASH - LIGHT (эл. фонарик)	0	10	2	1
BATTERY (батарея)	0	80	50	5
SPARE PARTS (запасные части)	0	50	10	5
MAP (карта)	0	1	0	1
TOOLS (инструменты)	0	500	50	15
A / T TIRE (большие шина)	0	90	60	30
MUDDER TIRE (грязевые шина)	0	90	60	20
STANDARD TIRE (станд. шины)	0	90	60	20
MECHANIC (механик)	0	1000	180	35

В правой верхней четверти экрана, расположены данные, сколько Вы можете загрузить в автомобиль:

WEIGHT (вес) - 4250;

VOLUME (обьем) - 100;

CASH (деньги) - 1600.

Снизу стоит корзина, слева от нее - **"MENU"** - Вы можете посмотреть, что Вы выбрали, а справа - "REFUND" (исправление). Выход из магазина, такой же, как и из мастерской.

Справа от мастерской - это выход на трассу, подойдите к окну и нажмите "INS".

Вы - на трассе. Когда во время пути у Вас возникают различные неисправности, Вы переходите на другой экран. Там Вы увидите свою машину и какие в ней неисправности. Подведите "руку" к неисправности и нажмите "INS". В таблице снизу, Вы увидите, что Вам нужно для ремонта автомобиля и есть ли это у Вас. Подведите к этому предмету "руку" (к верхней части таблицы) и нажмите "INS".

Итак, для каждой неисправности.

Когда все поломки будут устранены, в правом верхнем углу таблицы появятся два скрещеных флажка. Подведите к ним "руку", нажмите "INS" два раза и - снова в путь. Справа от таблицы находится экран сообщений, на котором пишется сколько времени Вы потратили на ремонт.

На обочинах дороги иногда попадаются "чайнички" - это заправка. Остановитесь возле него (только не врезайтесь) и нажмите пробел. Когда Вы обгоняете автомобили, то занимаете в

турнирной таблице на одно место выше, о чем и пишется в самом низу экрана.

На панели управления Вы увидите спидометр, под ним - колличество бензина, справа - какие у Вас неисправности (загорятся голубым цветом), а снизу в центре -сколько у Вас жизней (маленькие машинки).

Итак, все на трассу! Ударим Вашим автопробегом по бездорожью и разгильдяйству!!!

"688 ATTACK SUB"

Игра нового поколения. Графика и логика игры превосходны - полное ощущение подводного рейда.

После загрузки Вы оказываетесь в командном отсеке подводной лодки класса "Лос-Анжелес".

Если к Вашему компьютеру подключена "мышь", то с управлением вообще не будет никаких проблем - Вы просто подводите курсор к нужной панели контроля, выбираете ее, а затем, попав на соответствующий экран, с помощью того же курсора, "нажимаете кнопки" (вводите команды) на пульте.

Если же мышь отсутствует, то можно вводить все команды с клавиатуры Вашего компьютера. Причем перемещаться от пульта к пульту можно с помощью клавиш "TAB", "F2"-"F8", а "нажимать кнопки" на пульте - с помощью цифровых или буквенных клавиш. Итак, немного подробнее об управлении.

1. **RADIO ROOM (радиорубка).** Предназначена для спутниковой связи. С помощью этой панели Вы можете соревноваться со своим другом в режиме "МОДЕМ".

Вызывается клавишами "R" и "F2".

2. **STATUS PANEL (панель состояния).** Здесь Вы сможете определить повреждения, полученные Вашей подлодкой.

Вызывается клавишами "U" и "F3".

3. **SHIPS CONTROL PANEL (пульт управления кораблем).** Позволяет управлять двигателем, баластными цистернами и курсом.

Вызывается клавишами "T" и "F4".

4. **PERISCOPE (центральный пульт).** Выбор целей, стрельба, обзор через перископ.

Вызывается клавишами "P" и "F5".

5. **NAVIGATION (пульт навигации).** Прокладка курса, установка контрольных точек для автопилота, фиксирование положения целей и сжатие времени при дальних переходах.

Вызывается клавишами "N" и "F6".

6. **WEAPONS CONTROL PANEL (пульт управления оружием).** Позволяет загрузить, подготовить и стрелять торпедами, ракетами и постановщиками помех. Выбор целей.

Вызывается клавишами "W" и "F7".

7. **SONAR ROOM (рубка гидроаккустики).** Определение типа, азимута, скорости и направления движения надводных и подводных целей.

Вызывается клавишами "S" и "F8".

А теперь опишем один из сценариев подводной охоты.

Вы находитесь где-то в Атлантике на перископной глубине и движетесь в каком-то направлении со скоростью около двадцати узлов (1 узел - 1852.5 м/час). Перед Вами поставлена задача (это происходит в начале игры) по уничтожению вражеской подводной лодки класса "Альфа".

Ваши действия могут быть самыми разнообразными, но попробуйте исходить все же из элементарной логики. Поэтому прежде всего осмотритесь.

Выберите перископ и, с появлением панели управления, нажмите клавиши "U" и "ENTER". Перископ перейдет из положения "DOWN" в положение "UP", а на мониторе появится изображение поверхности. Вращая перископ, сделайте круговой обзор. Не держите перископ в поднятом состоянии очень долго, иначе Вас могут запеленговать.

После этого Вы можете посмотреть значение других функциональных кнопок и индикаторов. Слева, под экраном монитора, расположена клавиатура. Обозначения на ней совпадают с обозначениями Вашей клавиатуры, то есть, если Вы хотите "нажать кнопку" "F" на экране, нажмите клавишу "F" на своей клавиатуре. Вообще, практически все основные панели

управления смонтированы по одному принципу: слева, вверху, расположен монитор обзора, ниже - клавиатура, а справа - различные приборы необходимые для ввода функций данной панели.

Клавиатура состоит из следующих клавиш:

P - смотреть влево в режиме контурного обзора;

F - смотреть прямо в режиме контурного обзора;

S - смотреть вправо в режиме контурного обзора;

I - увеличить изображение в режиме "КАРТА";

H - включить/выключить служебную информацию на мониторе;

O - уменьшить изображение в режиме "КАРТА";

C - включить режим контурного обзора;

B - включить/выключить изображение рельефа;

T - включить режим "КАРТА".

Значение этих кнопок на всех экранах одинаково. Монитор имеет два режима отображения: режим "КАРТА", когда на нем изображена карта поверхности с нанесенными на ней целями и режим контурного обзора, когда на монитор выводится окружающая лодку обстановка. Причем на панели "ПЕРИСКОП" на мониторе изображена поверхность, а в остальных экранах - результаты работы бортовых установок по прощупыванию подводного царства.

С правой стороны на мониторе изображена вертикальная шкала, показывающая положение Вашей подводной лодки (зеленая риска) относительно дна (красная риска), а вверху - горизонтальная шкала, показывающая Ваш курс. В нижней строке монитора показаны Ваши курс, скорость и глубина.

Кроме того (Вы еще не забыли, что мы находимся у перископа?), Вы можете поднять/опустить антенну для связи через спутник, выбрать цель (TARGET) и уничтожить (LAUNCH) ее (соответствующее оружие должно быть красного цвета).

В правом верхнем углу находится "ESM LEVEL INDICATOR", позволяющий зафиксировать излучение вражеского локатора (обычно их цепляют к самолетам типа "Орион", если увидите на экране - смывайтесь!).

Теперь нажмите "F4" и переходите к пульту управления кораблем.

Установите мощность двигателя на нужное Вам значение. Делается это так: нажмите "E", курсорными клавишами подведите стрелку к нужному значению и нажмите "ENTER".

Кстати, все остальные приборы управления, имеющие различные уровни и градации устанавливаются точно так же. Затем переведите ручку "RISE DIVE" (глубина) на погружение (клавиша "D"), а "RIDDER CONTROL" (курс), пока не обнаружите цель, не трогайте. Не рекомендуется делать резкие скоростные и глубинные эволюции, так как это приводит к тому, что образующиеся в результате вихревые потоки воды создают много шума и Вас могут запеленговать. Поэтому следите за индикатором "KAVITATION LEVEL", показывающим уровень шумов Вашей подлодки. Особенно шумными являются режимы "REVERS" (торможение), "FLANK" (максимальная скорость) и "EMERGENCY SURFACE" (аварийное всплытие).

Теперь - самое время послушать, что творится вокруг Вас, точнее в передней полусфере. Поэтому войдите в "SONAR ROOM" (клавиша "F8") и запустите "TARGETING PULSE". Если в зоне слышимости есть какие-то неопределяемые цели, то на мониторе они будут обозначаться крестами. Причем, если монитор находится в режиме "КАРТА", то кресты, независимо от масштаба, будут находится все время на одном и том же расстоянии (очень далеко). Если цель определена, то она будет обозначена буквой латинского алфавита (много целей обозначаются разными буквами). В верхней строке отображается вся доступная информация по выбранной цели: пеленг, расстояние, скорость, направление, глубина, классификация. Внизу бегущей строкой отображается текущая информация: о состоянии оружия, лодки и работе некоторых приборов. Эти две строки присутствуют на всех боевых экранах.

После этого необходимо привести оружие в боевую готовность. Нажмите "F7" или "W". Загрузка торпед и ракет производится так: выбирается необходимый пусковой аппарат и с повторным нажатием "ENTER" оружие загружается в него. Как только изображение оружия станет красного цвета - оно готово к стрельбе. Выбирайте цель и - в бой.

Несколько советов и замечаний.

На каждом экране Вы можете запросить подсказку, нажав "F1".

Обычно вражеские лодки движутся со скоростью порядка двадцати узлов, поэтому, когда Вы определите такую цель, сразу стопорите машины и переходите в режим ожидания. Если Вы не определили подобной цели (значит и Вас не классифицировали) или находитесь в задней полусфере обзора противника, смело выходите на цель и атакуйте.

Торпеды двигаются со скоростью 46.6 узла и не погружаются глубже восьмисот футов. Поэтому, если Вас атакуют, не обращайте внимания на собственные шумы и на максимальной скорости уходите в глубину, желательно с отворотом по курсу торпед.

Когда Вы пересекаете термальный уровень, количество определяемых шумов снижается. Термальных уровней может быть несколько.

Не увлекайтесь атакой, так как на Вас могут напасть из задней полусферы, где Вы ничего не видите.

Удачи!

Приложение 1.

Nmb	A	B	C	D
000				
001				
002				
003				
004	7			
005				2
006				
007				
008				
009				
010		3		6
011		7		
012				
013				
014				
015				1
016				
017				
018				
019				5
020				
021				
022				7
023				3
024				
025				4
026			6	
027				1
028	1			
029				
030				
031			7	
032				
033				
034				
035				
036				
037				5
038				3
039				5
040				
041				
042				
043				
044				
045				

Nmb	A	B	C	D
046				
047		8		
048			2	3
049				
050				
051				5
052				
053				7
054				
055				
056				3
057				5
058	8			6
059				
060				
061	4			
062				
063	7			2
064				
065	3			
066			1	
067				
068				
069				
070				
071				
072				
073				3
074				
075				
076				
077				3
078				
079				
080				
081				
082				
083				
084				5
085				
086				
087			7	
088				
089			4	
090		6		1
091				4

Nmb	A	B	C	D
092			7	
093				
094				
095				
096				
097				
098				
099				1
100				
101			7	
102				
103			5	
104				
105			3	
106				
107				
108				
109				
110				
111				
112				
113				
114				
115				
116				
117				
118				
119				
120				
121				
122				
123				
124				
125				
126				
127		8		
128				
129				
130				5
131				
132				
133	4			2
134				6
135				
136				
137				

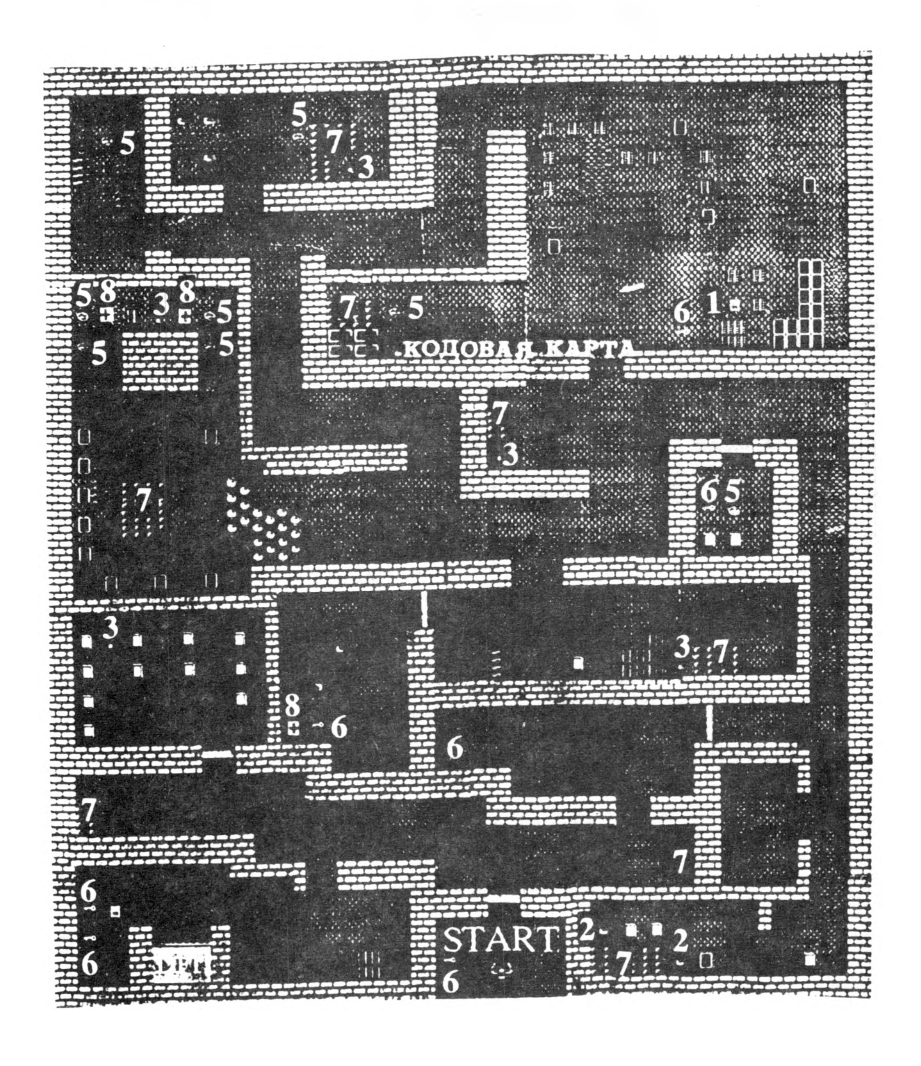
Nmb	A	B	C	D
138			3	
139				
140				
141				
142				
143				
144	6			
145				
146				
147				
148				5 8
149				
150				3
151				
152			6	
153				
154				
155				
156				
157				5
158				
159				
160				
161				
162		2		
163				
164				
165		1		
166				
167				
168				
169				
170				
171				
172				
173				
174				2
175				
176				
177				
178				
179				
180				
181				
182				
183				
184				

Nmb	A	B	C	D
185				
186				
187				
188				
189				
190				
191				
192				
193				
194				
195		6		
196				
197				
198				
199				
200				
201				
202		1		
203				
204				
205			3	
206				
207				
208				
209		3		
210				
211				
212				
213				
214				3
215				
216				
217				
218				
219				
220	5			
221		3		
222				
223			4	
224				
225				
226				
227				1
228				
229				
230				
231				

Nmb	A	B	C	D
232				
233				
234				
235				
236				
237				
238				
239				
240				
241		4		
242				
243				
244				
245				
246				
247				
248				
249				
250				
251				
252				
253				
254				
255				
256				
257				
258				
259				6
260				
261				
262				
263				
264			6	
265				
266				
267		5		
268				
269				
270	3			
271				
272				
273				
274				
275				
276				
277				
278				

Nmb	A	B	C	D
279				
280				
281				
282				
283				
284				
285				
286				
287				
288				
289				
290				
291				
292				
293				
294				
295				
296				
297				
298				
299				

Приложение 2.



1 - PAINTING
2 - VASE
3 - PENDANT
5 - COLD FOOD
6 - DOOR KEY
7 - AMMUNITION
8 - FIRST AID

50 КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Выпуск 2

Подписано к печати 06.12.93 г.
Формат бумаги 60×84/16 Печать офсетная
Усл. печ. л. 7,0 Тираж 10 000 Заказ 920

Отпечатано на фабрике офсетной печати
г. Обнинск